№ 2 (86)
февраль 2007 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

Виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

Gears of War

Gears of War – главный проект на Xbox 360. В меру футуристическое будущее и страшные мужики, щеголяющие челюстями исключительно углами в 90 градусов и предпочитающие носить многокилограммовую броню "от кутюр"...

Ace Combat Zero: The Belkan War

Братва и кольцо

нам предоставляется уникальная возможность опробовать всех персонажей Marvel в действии

Marvel: Ultimate Alliance

Brothers in Arms: Hell's Highway

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Всем привет! Окончательно пробудившиеся после новогодних праздников разработчики и издатели успели-таки засыпать нас всевозможными анонсами, релизами и подробностями относительно своих проектов. Помня о подобном развитии событий, мы предусмотрительно набрались сил, а затем рассортировали бурлящие потоки информации по полочкам — часть из "просеянного" вы можете наблюдать в обширной ленте новостей.

Теперь перейдем от общего к частному, то есть к февральскому номеру "Виртуальных радостей". В первую очередь, хочется отметить рецензии на "самых-самых" минувшего месяца: это обзор шикарной стратегии **Warhammer: Mark of Chaos** (ищем на странице 16) и нетерпеливо ожидаемая **"Братва и кольцо"** (страница 14) от глубокоуважаемого старшего оперуполномоченного Пучкова. Не могли мы пройти и мимо очередного сборника героев комиксов **Marvel Ultimate Alliance** (смотрим на страницу 15) и новой hack&slash **Frater** (страница 13). Естественно, всем вышеперечисленным содержание февральского номера не ограничивается, ведь имеются и анонсы (**Brothers in Arms: Hells Highway, Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar, Kane & Lynch: Dead Men** тому примером), и авторитетные мнения наших киноэкспертов относительно фильмов (вы сможете прочитать их на страницах 20-21).

Конечно, год 2006-й не был оставлен читателями и нашей редакцией без должного внимания. За прошедшие двенадцать месяцев на страницах "Виртуальных радостей" побывало множество игр, однако только самые лучшие из них заслужили право называться "Играми года". Дабы узнать, кто же из них удостоился награды, приглашаем заглянуть на страницы 8-11 — наше традиционное подведение итогов года — некоторые результаты были довольно предсказуемыми, но часть из них заслуживала отдельного комментария наших авторов. Ну а нам приходится прощаться с вами до весны, которая практически уже на носу. Удачи и приятной игры!

АНОНСЫ

Несмотря на неудавшийся тактический вестерн Desperados 2: Cooper's Revenge, Spellbound Studios решила продолжить серию сиквелом **Helldorado: Conspiracy.** В новой игре сюжет оригинала получит свое продолжение, раскроет новые факты из прошлой жизни главных героев и даст возможность снова почувствовать себя на Диком Западе. Впрочем, даже тем, кто не успел познакомиться с Desperados, не стоит беспокоиться — разработчики предполагают широкую аудиторию. В Helldorado была основательно пересмотрена система стелс-миссий, что дает повод надеяться на необходимое взаимодействие ключевых персонажей, их работу в связке и подстраховку в случае непредвиденных ситуаций. При всем желании Cooper's Revenge этим похвастаться не могла, ведь большинство уровней можно было пробежать только одним героем, который умел хорошо стрелять. Местом добывания славы выбрано Санта-Фе, хотя можно предположить, что этим дело не ограничится, и отважный Купер вместе со своей компанией немало поколесит по Штатам. Отличительной же особенностью Helldorado: Conspiracy стала возможность записывания продолжительных геймплейных видеороликов — после нехитрой их обработки в редакторе коллекция фильмов на винчестере рискует резко пополниться. Закончить проект Spellbound Studios надеется в первом квартале 2007-го, а в качестве даты релиза выбран март.

Во время недавней презентации адд-она для World of WarCraft, которая состоялась с присущей для Blizzard помпой, один из ведущих сотрудников компании, Ицик Бен Бассат (Itzik Ben Bassat), сказал немало интересных вещей. Они касались вопроса будущих продолжений серий Diablo и StarCraft — и были явно неприятны находящимся поблизости пиарщикам "близзардов", седых волос у которых явно поприбавилось. Апогеем всевозможных высказываний Бассата относительно этих популярных тайтлов стал чуть ли не официальный анонс **StarCraft 2.** Мимоходом отметив, что эта стратегия — одна из его самых любимых, представитель Blizzard выразил уверенность в том, что к 2008-му году все работы над продолжением легендарной RTS будут завершены. Коли такое произойдет, то эту разработку можно заносить в заправские долгострои — с момента выхода оригинала к тому моменту пройдет без малого десять лет. Хотя эта новость и не стала громом среди ясного неба (в августе на немецкой выставке Leipzig Games Convention главный операционный директор Blizzard, Пол Сэмс (Paul Sams), не отрицал возможности выхода StarCraft 2), сердца поклонников зергов/терран/протосов забились еще сильнее.

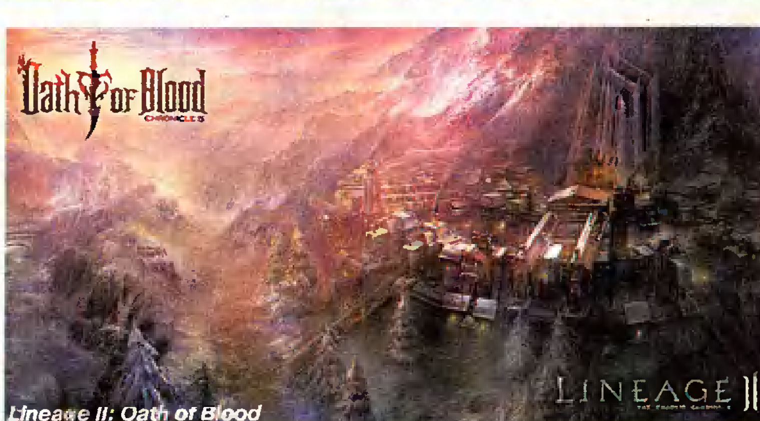
Зимний период редко радует хорошим футболом — счастливы лишь владельцы спутниковых тарелок, которые могут следить за матчами ведущих мировых чемпионатов. Однако грядущие февраль/март спешат улучшить ситуацию, так как, помимо официального старта Лиги Чемпионов, обещан футбольный симулятор от студии EA Canada — **UEFA Champions League 2006-2007.** Главной особенностью разрабатываемой игры станут матчи за виртуальный Кубок Лиги Чемпионов. Эта награда считается одной из самых престижных в мировом футболе, но бороться за нее могут только европейские клубы. Симулятор создается на еще бодреньком моторчике FIFA 07, но с небольшими доработками физической модели кожаной сферы, движения по полю спортсменов и предлагаемого выбора тактических схем. Больше всего головной боли будет у девелоперов с составами команд, так как они значительно изменились со времени выхода последней серии FIFA. В остальном же нас не ожидает ничего удивительного — благо к ежегодным футбольным симуляторам от Electronic Arts мы уже успели привыкнуть.

Студия Atomic Design Laboratory ударилась в религию — к выходу готовится стелс-экшен от третьего лица **Tribulation Knight**, в котором сторилайн интерпретирует библейские заветы, содержащиеся в книге "Откровений", а нам отводится роль секретного агента тайной организации Tribulation Knight, которая борется за последних оставшихся на Земле христиан. По сюжету игры, несмотря на то, что большинство истинно верующих вознеслось в рай, Господь поручает спасти тех, кто остался среди неверных. Мешать нашим праведным планам будет некая религиозная секта, которой помогает государство. На улицах установлены скрытые видеокамеры, помещения напичканы подслушивающими устройствами, а окрестности кишат шпионами. Геймплей игры не предполагает убийств и насилия, рассчитывать можно лишь на высокотехнологичную рогатку, приборы ночного видения, отмычки для электронных замков и собственную скрытность. Однако оригинальный сеттинг не подкреплен хорошей анимацией — к сожалению, на сегодняшний день скриншоты демонстрируют пластиковых уродцев с не менее убогой окружающей средой. И все же дождемся релиза — судя по молчанию издателя Tribulation Knight, времени у разработчиков предостаточно.

Tribulation Knight

Хорошая весть для любителей качественных MMORPG в общем и Lineage II в частности — российская компания "Бука" станет официальным издателем **Lineage II: Oath of Blood** на территории стран СНГ. Это пятая часть известного многим цикла Chaotic Chronicle, которая призвана завершить историю, рассказанную корейскими разработчиками из NCsoft. На данный момент эта онлайновая игра переживает второе рождение в нашей стране, но большинство игроков не спешит обновлять версию Lineage II и переходить на пятые "хроники". Тем не менее с каждым днем появляется все больше русскоязычных серверов, где установлена Oath of Blood, а отзывы владельцев нового клиента более чем привлекательны — помимо увеличившегося списка локаций, улучшенной графики и доработанной клановой системы, новичков ждут новые квесты и продолжение основной сюжетной линии. Лицензионная версия игры появится в конце февраля, причем помимо установочных дисков и внушительного мануала, там будет находиться карточка оплаты 15 дней игры.


UEFA Champions League 2006-2007



Lineage II: Oath of Blood



Echoes of Faydwer

ИНТЕРНЕТ

Специально для третьего по счету дополнения к онлайновой ролевой игре EverQuest 2 отделение Akella Online запустило русскоязычный сайт **Echoes of Faydwer** (http://eq2.akella-online.ru/EoF/). На прекрасно анимированных страницах вы сможете узнать об особенностях адд-она, познакомиться с историей мира EverQuest и полюбоваться на новую расу фей. Кроме того, не будет лишним изучить географическое расположение территорий Фейдвера, прочитать подробнейший FAQ по установке дополнения, а также рассмотреть свежие скриншоты, видео и обои для рабочего стола.

Не далее как в прошлом номере мы давали ссылку на официальный сайт умопомрачительно красивого экшена **Bioshock.** Однако издателю заведомого хита этого показалось мало и с целью стимулирования дополнительного интереса к проекту недавно открылось новое представительство игры — www.2kgames.com/cultofrapture/gallery.html. Сообщество The Cult of Rapture дает обширную вводную для новоприбывших в огромный научно-исследовательский центр Rapture, который по стечению обстоятельств становится кошмаром для его обитателей. Помимо общей информации о Bioshock'е и большой галереи скриншотов, можно найти ссылки на тематические подкасты и обновления. Кстати, решив стать одним из постоянных посетителей "Культа", вы сможете получать эксклюзивные материалы об игре и ее разработчиках.

Независимые разработчики, помимо создания инди-игр (проекты штучной работы — например, Darwinia), решили организовать коммьюнити, призванное популяризовать талантливых девелоперов и их решения. Для этого открылся ресурс под названием **Great Games Experiment** (www.greatgamesexperiment.com). Принять активное участие в его развитии могут не только компании-издатели и девелоперы, но и любители всего оригинального (желательно, чтобы еще и "независимого"). Главной целью этого сообщества станет


Helldorado: Conspiracy


StarCraft 2

прямая связь между создателями игр и самими геймерами. Кроме того, молодые команды смогут раскрыть здесь свои таланты, набраться опыта и даже поставить свои проекты на коммерческую основу. Пока "Великий Игровой Эксперимент" работает в бета-режиме, поэтому доступ в созданные разделы закрыт. Но и тут не обошлось без удачи: зарубежный портал Blues News обнародовал промо-код, зажигающий зеленый свет для желающих ознакомиться с контентом сайта. Для доступа на Great Games Experiment достаточно лишь ввести собственный e-mail и заветный код — BluesNewsGGE.

Несмотря на давненько появлявшиеся слухи относительно action/RPG **Loki**, проект не спешил обзаводиться собственным официальным сайтом. К счастью, теперь, прошествовав по адресу www.loki-game.com, вы сможете узнать значительно больше о детище Cyanide Studio. Вполне вероятно, что об этой игре мы еще не раз услышим — этому могут поспособствовать сеттинг, сильно перекликающийся с мифами и легендами скандинавов, древних греков и ацтеков; уникальный бестиарий, в котором содержится более сотни монстров; постоянно генерирующиеся карты, которые делают каждое прохождение Loki неповторимым и новым. Разделы сайта, впрочем, пока оригинальностью не блещут — новости, особенности проекта, подборка скриншотов, ссылки на схожие ресурсы и линк, ведущий в магазин, в котором можно досрочно заказать игру. Наверное, ближе к релизу появится нечто более интересное.

Экономическая градостроительная стратегия City Life пришлась по вкусу многим игрокам, поэтому компания Monte Cristo немедля приступила к работе над специальным изданием этой игры. На днях **City Life: World Edition** разродилась официальным сайтом, который выглядит неброско, но обладает массой полезной информации. Помимо рекламных трейлеров новой игры и обоев для рабочего стола, можно наверстать упущенное и почитать подробности об оригинале. Так как до выхода World Edition остались считанные дни, не лишним будет посмотреть заявленные системные требования к новинке — они, кстати, более чем демократичные.

ДАЙДЖЕСТ

Blizzard Entertainment в который раз удивила всех и поставила мировой рекорд в области продажи компьютерных игр. Примечательно, что для этого студии даже не пришлось создавать оригинальной игры — адд-он **World of WarCraft: The Burning Crusade** стал самым сильным выстрелом за всю историю игровой индустрии. Затянув немного с разработкой дополнения MMORPG, разработчики только подогрели интерес своих подписчиков, которые 16-го января в буквальном смысле смели с прилавков все коробки с заветной игрой. В одной только Северной Америке за первый день продаж ушло около 1.2 миллионов дисков, а Европа успешно подхватила эстафетную палочку с 1.1 миллионом. И без того переполненные серверы WoW зафиксировали 1.7 миллионов регистраций дополнения и обновлений пользователями своих аккаунтов. На следующий день после этих событий владельцам магазинов и тем игрокам, которые делали предзаказы, пришла пора серьезно расстроиться — издатель не ожидал такого ажиотажа и не успел напечатать столько дисков с The Burning Crusade.

Пришла пора попрощаться с игровой серией спортивных менеджеров **NHL Eastside Hockey Manager** — она навсегда прекратила свое существование. Одно из отделений компании Sega, Sports Interactive, была крайне недовольна продажами последнего Eastside Hockey Manager 2007 — разработка не только не смогла окупить затраченных на нее средств, но и ввела издателя в значительные минуса. "Постарались", как это часто бывает, ретивые пираты, которые запустили игру в продажу еще раньше официального релиза. Несмотря на не самое лучшее качество продукта, торговля у флибустьеров была бойкая — большинство игроков даже проигнорировали лицензионную копию. Остается только надеяться, что сей печальный факт надолго останется в памяти геймеров и отучит их приобретать пиратские версии долгожданных хитов.





До недавних пор единое сообщество игроков в сетевой шутер Counter-Strike раскололось на две неравные части. Большинство видит в CS отличный способ провести время, проверить собственную реакцию и опробовать в деле разные тактики. Однако есть у них и оппоненты, которые переполнены антивоенными чувствами и пацифизмом. Организатор этого оригинального протеста, Энн-Мари Шляйнер (Anne-Marie Schleiner), поставила перед собой цель — доказать, что CS и мирные намерения совместимы. "Тактика" провозглашенного ею **Velvet-Strike** предполагает агитирование товарищей и врагов по игре не стрелять друг в друга, а общаться между собой и рисовать забавные теги (изображения, наносимые из спрея с краской — есть у каждого террориста и контр-террориста). Рисунки, которые можно скачать с сайта Шляйнер (www.opensorcery.net), очень милы, но вряд ли подходят для CS: среди многочисленных тегов можно встретить мишку, предлагающего стрелять пузырьками любви, обнимающихся "терров" и "контров", невинных котят с большими глазами и прочее. Бойкая активистка движения даже приготовила несколько интересных советов для будущих пацифистов — помимо безобидного рисования тегов на стенах зданий и отсиживания всего времени раунда в укромных местах, она предлагает на закупке приобретать как можно больше флэш-гранат, которыми нужно ослеплять не только соперников, но и товарищей по команде. Будучи разозленными после таких неадекватных действий, играющие постараются убить вас, израсходуют все патроны и прекратят боевые действия. По признанию самой Энн-Мари, такой протест поможет людям понять бессмысленность не только военного конфликта в Ираке, но и любого применения грубой физической силы. Идея "бархатного CS" (дословный перевод Velvet-Strike) возникла у Шляйнер после того, как однажды контр-террорист помог ей поставить бомбу при игре за террориста. Так что, друзья: make love, not war!


City Life: World Edition


World of WarCraft: The Burning Crusade

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Battlestations: Midway	Стратегия реального времени	5600 MB	Eidos Interactive	Eidos Studios Hungary	78% (3) / 4,9 (11)
City Life: World Edition	Экономическая стратегия	нет данных	CDV Software Entertainment	Monte Cristo	- / 4,0 (3)
Europa Universalis 3	Стратегия реального времени	390 MB	Paradox Interactive / 1C	Paradox Interactive	85% (11) / 6,5 (23)
Maelstrom	Стратегия реального времени	1 DVD	1C	KD Vision	- / -
Resident Evil 4 / Biohazard 4	Боевик с видом от третьего лица (FPS)	3350 MB	Ubisoft Entertainment / Новый диск	Capcom	- / 8,4 (17)
Sam & Max: Episode 2 — Situation: Comedy	Трёхмерный квест	5 января	Telltale Games	Telltale Games	80% (28) / 6,8 (25)
World of Warcraft: The Burning Crusade	Онлайновая ролевая игра (MMORPG)	нет данных	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	91% (20) / 7,2 (79)
Блицкриг 2: Освобождение	Стратегия реального времени	4 CD / 1 DVD	Nival Interactive	MindLink Studio	- / -
Волкодав: Путь воина	Боевик с видом от третьего лица (FPS)	1 DVD	ND Games	Newtonic Studio / Digital Spray Studios	- / -
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
EverQuest: The Buried Sea	Дополнение к MMORPG	13 февраля	Sony Online Entertainment	Sony Online Entertainment	-
Fuel	Аркадный гоночный симулятор	6 февраля	DreamCatcher Interactive / Акелла	Firetoad Software	-
Jade Empire: Special Edition	Ролевая игра	26 февраля	2K Games / Buka Entertainment	BioWare Corporation	-
Sims 2: The Life Stories	Социальный симулятор	6 февраля	Electronic Arts / Софт Клаб	EA Redwood Shores	-
Sims 2: The Seasons	Социальный симулятор	27 февраля	Electronic Arts / Софт Клаб	EA Redwood Shores	-
Sam & Max: Episode 3 — The Mole, the Mob and the Meatball	Трёхмерный квест	7 февраля	Telltale Games	Telltale Games	-
Sherlock Holmes: The Awakened	Трёхмерный квест	16 февраля	Ascaron Entertainment / Новый Диск	Frogwares Game Development Studio	-
Supreme Commander	Стратегия реального времени	20 февраля	THQ / Buka Entertainment	Gas Powered Games	-
Test Drive Unlimited	Гоночная аркада	13 февраля	Atari / Акелла	Eden Games	-
UFO: Afterlight	Стратегия реального времени с элементами пошаговой тактики	23 февраля	1C / Cenega Publishing	ALTAR Games	-
UFO: Extraterrestrials	Пошаговая стратегия	19 февраля	Tri Synergy	Chaos Concept	-
War Front: Turning Point	Стратегия реального времени	19 февраля	CDV / Акелла	Digital Reality	-
Империя превыше всего	Стратегия реального времени	февраль	Акелла	IceHill	-
Корсары: Возвращение легенды	Ролевая приключенческая игра	9 февраля	Акелла	Seaward.Ru / Акелла	-
Корсары 3: Сундук мертвеца	Ролевая приключенческая игра	февраль	Акелла	Акелла	-
Механоиды: Гонки на выживание	Гоночная аркада	9 февраля	1C	SkyRiver Studios	-
Обитаемый остров: Послесловие	Пошаговая стратегия	февраль	Акелла	Wargaming.net	-
Стальные монстры: Союзники	Стратегический симулятор	8 февраля	Buka Entertainment	Lesta Studio	-

*** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 5 февраля, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших)**

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Alpha Prime

Название локализованной версии: *Alpha Prime*
Разработчик: *Black Element Software*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD*



Alpha Prime — почти классический шутер от первого лица, сотворенный чешской девелоперской студией. Релиз его состоялся не так давно, а вот по содержанию данный продукт оказался не первой свежести, проще говоря, абсолютно все в нем мы уже где-то видели и даже не по одному разу в некоторых случаях. Разработчики попробовали воплотить в жизнь идею о шутере, визуально — сработанном на движке Doom 3, чтобы как под кальку смотрелось, а по геймплею — Half-Life 2 с его "умностями". По ходу работы они, безусловно, машинально скопировали ряд мелочей с других менее известных в последние годы шутеров, сдобрив это некоторой долей своих и чужих ошибок. Тем не менее, надо признать, получилось не так уж плохо, как могло бы, и возможно было бы лучше, не бросайся так сильно в глаза наглые заимствования и ворох банальных недоработок.

"1С" сработала оперативно. В этой конторе сразу заприметили присутствие какого-то потенциала у игры, щедро денежек выделили, отчего качество локализации выдалось весьма высокого уровня, достойного очень хорошей игры.

Не так уж много, мне кажется, людей читают Readme, несмотря на то, что практически после каждой установки любой программы нам любезно предлагают с ним ознакомиться. А тех, кто читает к тому же руководство пользователя к шутерам, по части управления не меняющихся никогда, еще меньше. Заглянувшие же и в первый документ, и во второй разочарованы не будут, их повстречает отличный перевод на "великий и могучий". Тексты мануала просты и доступны, я бы даже сказал — разжеваны, "чтоб уразумел каждый".

Локализаторы постарались, стоит признать. Впечатление такое, будто у них работа шла легко и без проблем. Впрочем, это только впечатление. Русификации подверглись не только менюшки да многочисленные субтитры (разработчики вдоволь побаловались прям литературными диалогами), но и надписи непосредственно на игровых локациях: на стенах русскими буквами "Корпорация", на мониторах сообщения кириллицей и т.д.

За озвучивание труженикам из "1С" нужно поставить высший балл, умеют же, когда захотят. Впрочем, у них с подбором актеров не так часто случаются промахи, так что удивляться нечему. Диалоги живые, а это роскошь даже для весьма раскрученной, популярной игры, что уж говорить о Alpha Prime, которая скорее посредственность, чем хорошая игра. Портит впечатление один досадный момент, периодически встречаемый в локализациях: временами отдельные реплики приглушаются, становясь вдвое тише. В результате получается знакомая картина: приличная бочка меда с поварешкой дегтя. Однако учитывая нулевое влияние упомянутого изъяна и старание локализаторов избежать сухости как в субтитрах, так и в озвучке, сочтем это мелким недоразумением.

Оценка игры: 6
Оценка локализации: 9

Берлинский Gosha

Resident Evil 2

Название локализованной версии: *"Обитель зла 2"*
Разработчик: *Capcom*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Начнем с того, что серия Resident Evil, что бы ни говорили о ее медленном загнивании, является главным конкурентом Silent Hill на звание лучшего survival horror из когда-либо созданных игровой индустрией. А это означает очень и очень многое: миллионы фанатов по всему земному шарику, громадный тираж, чтобы удовлетворить всю эту неугомонную массу, дорогие, кассовые экранизации и, безусловно, сериальность самой игры.

Совсем недавно на прилавках появилась локализация PC-версии второй части сериала — Resident Evil 2, вышедшей еще в далеком 1999 году. Учитывая дату выхода легендарной игры, наверное, стоило бы подумать над целесообразностью выхода диска вообще. Думали "акелловцы" или нет, нам неизвестно, зато налицо проблемы с совместимостью — первое, с чем вам придется встретиться. И тут уже неважно, насколько мощная у вас машина, что-то будет подтормаживать, что-то наоборот, будто в ускоренном темпе, неприлично "летать".

Однако вы явно не угадаете, и интуиция не подскажет, как потрясающе на сей раз повели себя уважаемые "акелловцы", все реже радующие толковыми русскими версиями. С Resident Evil 2 они переплюнули всех и вся своим оригинальным подходом к локализации, ибо такого не позволяли себе даже наглые пираты.

На диске отсутствует какое-либо подобие руководства пользователя, так что почитать по поводу игры будет нечего. Абсолютно. Readme оставлен на английском. Следовало бы возмутиться: что за дела, неужели трудно перевести даже небольшой текстовый файлик для не владеющих "альбионским"? Но возмущения по поводу Readme и отсутствия мануала — это несерьезно, ребятки. Лучше поберегите нервы для того, что ожидает вас после запуска самой игры, т.к. подобное издевательство выдержит не каждый. Локализаторов хватило исключительно на перевод главного меню да на кривые надписи-подписи вроде "вы погибли" или "игра изобилует насилием" — и все. Ни к чему более прикоснуться они не захотели. Оправдания не принимаются по причине неопровержимых доказательств халтуры. Многочисленные ролики остались с оригинальной озвучкой, даже субтитров нет.

Интересно, что помимо маааленького бонуса в виде темы "Обитель зла" для рабочего стола, "акелловцы" всунули на диск самую первую, оригинальную часть сериала, запускающуюся исключительно "в режиме совместимости с Win95 и 16-битным цветом". Деликатно подписанное на обложке "+Resident Evil. Английская версия", надо полагать, обязывало привлечь ностальгирующих геймеров. И что примечательно, данный диск стоит примерно столько же, сколько локализации самых успешных новинок. Тут и призадумаешься.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 1,5

Берлинский Gosha

Dreamfall: The Longest Journey

Название локализации: *Dreamfall: Бесконечное Путешествие*
Разработчик: *Funcom*
Локализатор/издатель: *ND Games*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*

Dreamfall: The Longest Journey принадлежит к разряду тех игр, которые лучше одни раз увидеть, чем сто раз про них читать. Я могу бесконечно долго рассказывать удивительную историю двух миров, Старка и Аркадии, без умолку твердить о гениальном, хорошо поданном сюжете и срываться на крик, когда речь заходит о здешних персонажах, но все бессмысленно. Словами все это не описать, тут нужны непосредственно ваши глаза и мозги, чтобы по достоинству оценить то великолепие, которое раскроется прямо перед вами. Как и все игры, сделанные с любовью, Dreamfall обладает чудовищной (в хорошем смысле этого слова) атмосферой, которая не отпустит вас до самого конца этой красивой сказки.

Funcom просчиталась только в одном! Квест — это жанр, где диалоги играют чуть ли не ключевую роль, а актеров для их озвучки нужно брать если не самых лучших, то хотя бы подающих надежды. Разработчики этот вопрос обошли как-то стороной, пригласив на роль Зои Кастильо, главной героини игры, судя по всему, еще совсем зеленую актрису, которая "неживым" английским голосом зачитывала реплики



с листка. Как итог — совершенно нудные, неинтересные диалоги, а отсюда — пресный и не совсем увлекательный геймплей. У ND Games (компания, которая ответственна за локализацию Dreamfall) был шанс все исправить... и они сделали это!

Честно признаться, такой мастерской работы я уже не видел давно. Взять, к примеру, мануал. Проработанный, стильный, содержательный — вот самые подходящие для него эпитеты. Рассказ о персонажах, сюжете, о мирах и о других игровых моментах прилагается. Прочитав сей ценный документ, вы обогатитесь теми необходимыми знаниями, которые помогут вам в дальнейшем понять сюжет.

Чем дальше — тем интереснее. ND Games, в отличие от Funcom, очень тщательно подошла к озвучке персонажей, и в результате локализация получилась еще лучше оригинала. Диалоги стали эмоциональными, интересными и грамотно переведенными на русский язык. Теперь героям действительно веришь, а атмосфера в игре стала еще более притягательной. Правда, один нюанс все-таки есть: в редких эпизодах голос Зои будет звучать несколько наигранно и не совсем характерно для определенной ситуации, но общей картины это мелкое обстоятельство никоим образом не портит.

Всем тем, кто со мной по каким-то причинам не согласен и считает, что оригинальная озвучка была очень даже ничего себе, — для тех товарищей тоже есть сюрприз. Локализация хранит в себе две версии игры — оригинальную английскую и новоиспеченную русскую. Поэтому если вам что-то в русской версии не понравилось, в меню вы всегда ее можете переставить на английскую.

Таким образом, ND Games своей локализацией сделала Dreamfall без пяти минут идеальной игрой. Геймплей уже не кажется пресным, а на, казалось бы, скучные перебежки из одной локации в другую просто не обращаешь внимание. Шикарная озвучка, приятный мануал и качественный перевод всего (диалогов, записей в дневнике, смс) на русский язык делают свое дело. Таким мог быть оригинальный Dreamfall, удели разработчики должное внимание озвучиванию диалогов.

В общем и целом, локализация "Dreamfall: Бесконечное Путешествие" обязательна к приобретению!

Оценка игры: 8.0
Оценка локализации: 9.5

Monax

Birth of America

Название локализации: *Birth of America. Битва за независимость*
Разработчик: *Ageod*
Локализатор: *Акелла*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD*

Birth of America, рядовая, в общем-то, пошаговая стратегия, повествующая о суровых временах войны за Независимость США, умудрилась обзавестись очень неплохой локализацией. История непростых взаимоотношений новорожденного государства и могучей империи, приправленная "для аппетита" парочкой второстепенных военных конфликтов, десантировалась на прилавки магазинов еще год назад. Русскую же версию акелловцы сварганили совсем недавно — ее релиз состоялся 13 ноября 2006. Припозднились, не спорю, зато сработали на удивление качественно и профессионально.



Мануал, выполненный, как и следовало ожидать, в PDF-формате, спрятался в папке с немудреным названием "Docs". Руководство, должен отметить, получилось знатное: объемный, превосходно оформленный мануал щеголяет крупным шрифтом и тремя приложениями. Не забыли локализаторы и об иллюстрациях, картинок очень много, но большинство, к сожалению, черно-белые. Приложения к руководству посвящены "лидерам" ("герои" Birth of America), постройкам и игровым юнитам. Что же до самих текстов, то они достаточно подробные, написаны грамотно, но, пожалуй, скучновато.

В игре с текстом тоже все более-менее нормально, без перевода остались только названия населенных пунктов. И еще мне не очень понравился здешний шрифт. С названиями игровых объектов полный порядок, но при наведении курсора на отдельный юнит начинаются проблемы — выскакивает окошко с характеристиками, буквы в котором ну совсем малюсенькие. Между тем, с такими "поясняющими окошками" дело приходится иметь на протяжении всей игры. Учитывая это, "Акелла" могла бы немного побеспокоиться о наших и без того усталых глазах.

Подводим итоги. При работе над Birth of America от локализаторов требовалось не так уж и много: грамотно перевести текст (что они и сделали), соорудить вменяемый мануал (это тоже получилось) да подобрать нормальные шрифты (в целом, справились, но треклятые "справочные окошки" еще аукнутся в итоговой оценке). Получившийся в результате продукт с гордым именем "Birth of America. Битва за независимость" идеальным назвать, конечно, нельзя, но и среднюю оценку поставить рука не поднимается.

Оценка игры: 6,5
Оценка локализации: 8

AlexS

Victoria: Revolutions

Название локализации: *Виктория. Революции*
Разработчик: *Paradox Interactive*
Локализатор/Издатель: *snowball.ru/1C*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD*

В ноябре 2003 года компания Paradox Interactive представила на суд игроков свое новое детище, очень неплохую RTS под названием Victoria: An Empire Under the Sun. Несмотря на то, что игра вызвала бурю восторга у любителей RTS, она, как и все, что сделано руками человека, не была идеальной. Осознавая это, разработчики внимательно следили за фан-сайтами и форумами, посвященными игре: в студии потихоньку созревал адд-он, в котором Paradox собиралась провести серьезную "работу над ошибками". Victoria: Revolutions увидела свет в августе 2006 года. Пойдя навстречу пожеланиям поклонников, разработчики увеличили хронометраж игры, добавив 15 "бонусных" лет. Кроме того, появились и другие, более мелкие нововведения. Западные фанаты, получившие если не игру мечты, то что-то весьма к ней близкое, ликовали. Российским поклонникам для полного счастья не хватало лишь локализации, которая, впрочем, долго ждать себя не заставила. Snowball.ru, адаптировавшая игру под славянские очи, справилась с задачей относительно быстро — "Виктория. Революции" появилась в продаже уже через три месяца после релиза оригинальной версии.

"Гадости" в локализации начинаются прямо с порога — священное для многих геймеров понятие "manual" было безжалостно растоптано грубыми ботинками локализаторов. Самое смешное, что одноименная папка на диске имеется, но, заглянув туда, вы сможете лишь полюбоваться на большую коллекцию ссылок — хитрющие русификаторы запихали руководство в Интернет. Любопытства ради слазил по ссылкам, поглядел. Мануал отличный, расписано все, что может понадобиться, оформление приятное, есть оглавление, отдельные странички посвящены различным аспектам игры. Жаль только, что все это в Сети, а не под рукой. "Виктория" — игра довольно сложная, и, может статься, во время военных (или экономических) схваток за передел мира вам не раз потребуется помощь, за которой придется "бегать" в Интернет.



Но мануал — это еще только цветочки, главный "подарок" поджидает нас в процессе игры. Несмотря на то, что весь текст, встречающийся в "Виктории", переведен на "отлично", шрифт локализаторы выбрали такой, что меньше, кажется, уже некуда. А если учесть, что вся игра основана на тексте (речи в ней нет и в помине), можно предположить, что snowball на пару с 1С являются членами международного заговора, цель которого — лишить русскоязычных геймеров зрения, ликвидировав тем самым возможную угрозу для американских, азиатских и прочих европейских игроков. А если серьезно, то политика локализаторов действительно непонятна — крупный шрифт выделили только названиям стран и городов, разбросанным по карте, для всего остального использовали совсем мизерные буковки.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 4,5

AlexS

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Компьютерные игры на Западе живут как бы совсем другой жизнью — их постоянно норовят запретить, ограничить продажи или применить против разработчиков драконовские меры. Яркий пример тому — очередная попытка американских властей значительно "подрезать крылья" играм, содержащим сцены насилия. На острие атаки выступил билль под названием **"Игры как порно"**, принятый на рассмотрение правительством США. Его авторы предлагают рассматривать жестокие игры как порнографию, которую запрещается продавать несовершеннолетним лицам, а невыполнение предписания грозит тюремным сроком. По утверждению политиков, весьма далеких от электронных развлечений, подобные игры разлагают неокрепшую психику детей, а рейтинги, выдаваемые ESRB, не совсем соответствуют истине. После недолгих прений законопроект, который уже в третий раз выносится на рассмотрение, был отклонен. Впрочем, это не положило конец войне между властьдержащими и игровой индустрией — четвертую попытку намерен совершить республиканец Кэй Макифф (Kay McIff).

Система защиты StarForce в скором времени сменится на более продвинутое в технологическом плане решение **FrontLine Universal**. Новая защита мультимедиа-приложений предполагает сочетание характеристик FL Disc (защищает приложения от опасностей на оптических носителях) и FL ProActive (предназначен для защиты приложений, распространяемых через Интернет). Помимо снижения затрат на защиту лицензионных продуктов, софтверная компания гарантирует простоту при выпуске обновлений и патчей для игр. Нас же все-таки интересует стабильность работы приложений — за последнее время на просторах Сети расплодилось немало сайтов, выражающих открытое недовольство политикой StarForce, а некоторые пользователи даже призывали объявить бойкот тем играм, которые будут защищены данной системой.

Конкурс Hold your wee for a Wii, проводившийся на американском радио KDND, войдет в историю как одно из самых бездумных развлечений, придуманных человечеством. Для того чтобы выиграть в качестве главного приза недавно начавшую продаваться консоль Wii, участникам мероприятия нужно было выпить больше всех минеральной воды. Каждые 15 минут соревнующиеся выпивали чуть больше стакана прохладительного напитка, причем выходить в туалет им было запрещено. Победительницей стала 28-летняя **Дженифер Стрейндж** (Jennifer Strange), которая выпила в общей сложности семь с половиной (!) литров газированной жидкости. Сразу после объявления результатов розыгрыша ей стало плохо, когда же она добралась до дома, наступила смерть. Врачи установили, что летальный исход был вызван переизбытком жидкости в организме. У Дженифер осталось три ребенка, ради которых мать и согласилась на участие в античеловеческом конкурсе. Руководство радиостанции было шокировано случившимися событиями и немедля уволило десять человек, среди которых было пятеро ведущих программы. Они неоднократно подшучивали над конкурсантами, приводили примеры трагедий, случившихся от переизбытка жидкости в организме, и даже проигнорировали тревожный звонок от одного зрителя — женщина настоятельно рекомендовала прекратить глупое состязание.


Two Worlds

Прародительница известной серии stealth-экшена Hitman, компания Eidos Interactive, поведала немало интересной информации относительно готовящегося к выходу проекта **Kane & Lynch: Dead Men**. Новая игра попытается соединить "бесшумные" миссии агента 47-го с ураганными перестрелками в духе Freedom Fighters. На выбор будет предложено два сильно отличающихся между собой персонажа — Кейн и Линч. Один из них предпочитает работать в одиночку, не поднимая тревоги и не делая лишних выстрелов. Второй протагонист станет главным зачинщиком безумных перестрелок и даже сможет руководить небольшим подразделением бойцов. Изначально разработчик обещал версии для трех платформ: PC, Xbox 360 и PlayStation 3, однако недавно владельцы японской консоли остались не у дел — наверное, сказывается новизна приставки и недостаточное количество средств для разработки ее тайтлов. Так или иначе, Kane & Lynch: Dead Men планируется на июнь текущего года. А подробнее об игре читайте на стр. 32.

ЗАДЕРЖИМ

Очевидно, насмотревшись на разгневанных фанатов The Elder Scrolls IV: Oblivion и Gothic III, которые получили "сырые" версии именитых тайтлов, студия ZUXXEZ Entertainment решила повременить с релизом ролевой игры **Two Worlds**. По мнению разработчиков, вселенная фэнтезийного мира Азираала далека от завершения, в балансе наблюдаются нестыковки, а запущенное приложение "балуется" с вылетами в систему и мелкими багами. Кстати, для Two Worlds перенос сроков релиза — уже третий по счету (сначала упоминалась осень прошлого года). Новая дата выхода многообещающего проекта — 9-е мая 2007-го года.

Заставляет себя ждать и многопользовательский **Age of Conan: Hyborian Adventures**, который появится на прилавках лишь в конце октября. Откровенно провалив обещанные сроки (весна 2007-го), компании Funcom и Eidos явно не спешат порадовать игроков качественным продуктом, в котором нам отводится роль некого безымянного героя, путешествующего по бескрайним просторам мифической вселенной писателя Роберта Говарда. К сожалению, разработчики не указали причину задержки MMO-проекта, поэтому о проблемах "Конана" можно только догадываться и ждать релиза.

Антон Борисов


Velvet-Strike


Kane & Lynch: Dead Men

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Title Bout Championship Boxing 2

Название локализации: *Боксерский клуб*
Разработчик: *Out of the Park Developments*
Локализатор: *Акелла*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD*



Боксерский менеджер Title Bout Championship Boxing 2 вырос из настольной игры Title Bout, которая появилась на прилавках магазинов еще в золотые 70-е. Влияние "настолок" чувствуется и в современных проектах серии — компьютерные версии Title Bout не балуют игроков ни графическими изысками, ни ураганным геймплеем. Напротив, обе серии боксерского менеджера получились спокойными и неторопливыми, к тому же пестрели серьезными недоработками. Всего две фигурки боксеров (один — черный, другой, соответственно, белый), отсутствие женских персонажей (вообще курам на смех — даже если выбрать в меню девушек-боксеров, на ринг почему-то выйдут два мужика, правда, с женскими именами) и запутанная система игровых режимов автоматически отогнали от Title Bout Championship Boxing "рядовых" геймеров. Однако поклонников менеджеров игры порадовали обилием информации о боксерах и аренах, возможностью влиять на процесс боя, поочередно влезая в шкуру врача или тренера, детальной проработкой тактической и стратегической составляющих.

В общем, Title Championship Boxing, хоть и не стал хитом, но постепенно завоевал уважение в среде фанатов игр-менеджеров. И несмотря на то, что первый эпизод боксерского сериала на великий и могучий никто перевести так и не удосужился, за локализацию второй серии взялись-таки сотрудники "Акеллы". Вот только работали они явно не спеша — игра под названием "Боксерский клуб" появилась в продаже только спустя год после релиза оригинальной версии.

При беглом осмотре папки с игрой обнаружилось целых два мануала. Традиционный PDF-формат беззастенчиво заграбастало буржуйское руководство, русской же версии пришлось довольствоваться Word. На красочные картинки рассчитывать не приходится, даже в PDF-версии разработчики решили ограничиться сухим текстом, в котором, тем не менее, достаточно подробно рассказали обо всем, что нужно для прохождения.

Сама игра тоже порадовала. Шрифты достаточно крупные, ошибок в переводе не наблюдается. Только локализаторы почему-то не обратили никакого внимания на финальные титры и на имена боксеров. Зря, по-моему, Бог с ними, с разработчиками, но с бойцами-то дело иметь приходится постоянно, и английские литеры, "выпрыгивающие" вдруг посреди кириллического текста, здорово раздражают. Без перевода остались и реплики рефери, но тут уж придраться не к чему — говорит он немного, а отсчет "one...two..." и т.д., по-моему, и так понятен любому.

Оценка игры: 4,5
Оценка локализации: 7,5

AlexS

Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption

Название локализации: *Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption*
Разработчик: *Petroglyph Games*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*



Новенький, с иголочки, адд-он стал бальзамом на душу всем поклонникам оригинальной Star Wars: Empire at War. Кампания, несмотря на свою не самую большую продолжительность, отличается увлекательной историей и яркими, запоминающимися персонажами. Дотошные адепты классических "Звездных войн" могут сколь угодно возмущаться отступлением разработчиками от канонов космической саги — вряд ли это пошатнет на удивление крепкий адд-он. Другое дело, что в погоне за новой стороной конфликта (Преступным Синдикатом) "петроглифы" совсем упустили из виду устаревшую графику, местами однообразный геймплей и скуку, которая почти всегда одолевает игроков в режиме "Покорение галактики". Для expansion-пака, который, не моргнув глазом, разместился на полновесном DVD, увеличения противостоящих сторон и пополнения рядов юнитов явно недостаточно. Впрочем, это вынужденное ворчание, которое обязательно лишь при выставлении проекту окончательной оценки да поддержания мотивации у девелоперов. Авось выдадут идеальную Star Wars: Empire at War 2.

Мое знакомство с локализацией FoC началось значительно раньше появления коробки с диском в руках — сначала было совершено паломничество на официальный сайт фирмы "1С". В ветке форума, посвященной уже вышедшему проекту, разгорались нешуточные страсти разгневанных пользователей с представителями техподдержки. Практически все обратившиеся столкнулись с проблемой при вводе лицензионного ключа, который настрез отказывался быть верным. По неизвестным причинам, проблема была решена не оперативно, хотя можно было бы выслать потерпевшим универсальный ключ и забыть о случившемся инциденте. Что касается версии FoC, которая была препарирована мною, то можно лишь пожать плечами — никаких заморочек с установкой и последующим запуском приложения не возникло.

Помимо руководства, находящегося непосредственно в папке с игрой, несколько миссий хитро завуалированы под брифинг. Пренебрегать PDF-мануалом все же не стоит: выполнен он стильно (чем-то напоминает оный в Lego Star Wars II: The Original Trilogy), знакомит с новыми юнитами, несет немало статистической информации и станет грозным оружием в руках настоящих хардкорщиков. А вот с интерактивным обучением у локализаторов вышел небольшой проколчик — текст в субтитрах настолько крохотный, что глаза волей-неволей приходится приближать к монитору. Однако при дальнейшем прохождении заметны "исправления", которые нашли отражение, например, в выходе за отведенные рамки "Кражи технологий".

Звук назвать иначе как "услада для ушей" невозможно. Приглашенные (или штатные?) актеры осмысленно озвучили всех главных героев далекой галактики, прочитали диалоги с интонацией, с огоньком и явно вошли в роли. Высокомерный и обоснованно уверенный в себе Тайбер Занн, вкрадчивый и леденящий душу голос ассасина Ураи Фена, непоколебимый и жесткий баритон имперцев — разве не так мы представляли себе участников масштабного конфликта?

В итоге имеем следующую картину: отличная звуковая составляющая, грамотный перевод всех текстов, избежание ошибок в наименованиях техники и пехоты и небольшая перчинка в виде не самых удачных шрифтов (слишком мелкие и простые). Вывод напрашивается сам собой — практически идеальная локализация.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 9

Антон Борисов
Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "ХИТ компани"

НАША ПОЧТА

Привет всем!

Такое впечатление, что все вокруг сходят с ума. Сходят с ума по онлайновым играм, разумеется. Ну, если привязанность молодежи еще можно понять, то вот семейного дядьку за тридцать, просиживающего чуть не все свободное время за WoW-ом, уразуметь сложнее. Впрочем, не он один такой — в мире World of Warcraft уже более 8 миллионов игроков (а дополнение, думаю, позволит в этом году взять и планку в десять лимонов), и далеко не все они — дети или подростки. Что же ищут вполне взрослые, сформировавшиеся (или нет?!) личности в виртуальном мире? Возможность перевоплотиться? Повысить свой социальный статус, пусть виртуально? Банального общения и адреналина? Каждый на этот вопрос ответит по-своему, но ответит. И продолжит играть. Массовый бум MMORPG ощущают даже далекие от игрового мира люди, что уж говорить о нас, игроках?

Если в наших краях наиболее популярны WoW, "линейка", Guild Wars и т.п., то за бугром огромную популярность, судя по шуму в прессе, набрал виртуальный мир Second Life. Там можно жить практически полноценной жизнью; более того, Second Life все активнее пытается стереть границы между реальным и виртуальным мирами. Например, в Second Life открывается полноценное посольство Швеции, работает корпункт Reuters, IBM рассчитывает вложить в развитие своего присутствия в этом мире около 10 миллионов долларов в 2007 году! На виртуальной собственности в Second Life люди зарабатывают тысячи и миллионы долларов. Любопытно, что недавно крупнейший интернет-аукцион eBay запретил у себя торговлю виртуальными предметами за исключением... правильно, за исключением предметов/недвижимости из Second Life. Пока Blizzard старается ограничить экономические возможности своего WoW и воздерживается от прямого вмешательства в реально-виртуальную экономику игры, ребята из Linden Lab, разработчики Second Life, активно пиарят свое детище, не стесняясь заниматься различными финансовыми операциями в подконтрольном мире. И что самое любопытное — у них получается!

Second Life — пока куда менее массовая вещь, чем тот же WoW или LineAge — среднее количество одновременно находящихся в мире человек составляет 10-12 тыс., в проекте зарегистрировано лишь 3 млн. аккаунтов. Но такими темпами совсем не виртуальной раскрутки "вторая жизнь" набирает новых адептов очень быстро. "Глубина" наступает, господа, — берегите себя!

Кстати, на эту тему также рассуждает Эдуард Трошин — его статью можете почитать на странице 27. Ну, а почему я про MMORPG и другие виртуальные миры вдруг вспомнил? Наверное, под впечатлением от ваших писем:

[cop-sector <cop-sector@yandex.ru>]

Приветствую вас, Nickky, и всю редакцию ВР.

Доброго дня, приятно видеть знакомые ники!

Я думаю, что у каждого бывалого геймера (сам я играю более 14 лет) бывает период, когда пропадает интерес к новым играм. И пусть геймдевелоперы подкидывают великолепную графику, убойный геймплэй, реалистичную физику и пр., но итог один — ну не цепляет и все! Из последних (хотя и не очень последних) игр я прошел третий дум и вторую халфу. После этого я стал практически равнодушен к новым играм. На моем винте были только дьябла, третьи герои, и, как появилась локалка, контра. Однако недавно случилось значительное событие в моей жизни — у меня появился доступ к инету по выделенке. До сих пор не могу забыть, как я первый раз запустил Lineage 2... и полетело. Я словно заново родился. Опять проснулось безумное желание играть, как десять лет назад. Это был глоток свежего воздуха, такой мощный, что я до сих пор не могу вылезти с инета. Новые знакомые, события, рейды онлайнового мира порождают безумную реиграбельность. К обычным играм я уже, пожалуй, не вернусь никогда. И если мне отключат инет, то я разнесу полквартиры в щепки (шутка;).

...в общем, все признаки MMORPG-мании налицо:).

В конце прошлого века был "бум" на графику (3Dfx не помнят, наверное, только те, кто тогда лежал в детской кроватке и сосал соску). Сейчас идет "бум" на физику (кусок текстолита PhysX от Ageia тому подтверждение).

Как-то неважнецки идут дела с PhysX-ом. Мне кажется наиболее вероятным вариант, когда физику будет считать одно из ядер центрального процессора (возможно, при помощи видеокарты).

Некоторые геймдевелоперы считают, что в будущем будет "бум" на AI. Но нужен ли нам этот совершенный AI? Да не нужен он нам! Даже если программеры напишут терабайты (загнул немного;), научат NPC грамотно двигаться во время боя, вовремя атаковать, кастовать, лечить и пр., то они все равно не научат NPC искренне порадоваться за удачно произведенный рейд, искренне быть преданным клану или искренне быть злым PK. Это все равно будут ПУСТЫЕ И БЕЗДУШНЫЕ БОТЫ! Зачем тратить время, силы и деньги на разработку "совершенного AI", когда лучше человека ничего придумать нельзя? Самый настоящий друг или враг все равно будет восприниматься в лице человека, а не NPC. Потому что только человек умеет любить и ненавидеть, действовать грамотно и ошибаться, быть честным или лукавым... и самое главное — правдоподобно общаться. Так когда же разработчики игр поймут, что игрокам не нужен этот долбанный AI, а нужны только расширенные возможности и свобода виртуальных миров, возможность творить и разрушать, возможность менять ход истории.

С людьми, понятное дело, играть всяко интереснее. Но это касается (пока?) далеко не всех игр.

Мои прогнозы на будущее: из всех хардкорных игр останутся только мультиплейерные и онлайновые. Остальные умрут навсегда. Это пока касается только PC и консолей. Ведь недаром Microsoft и Sony уделяют значительное внимание онлайновым сервисам для своих next-gen консолей. Ну а смарты и КПК тоже дождутся своего часа. Это вопрос времени. На этом я прощаюсь. Желаю вам, Nickky, удачи, а всем читателям газеты, которые не подключены к всемирной паутине — скорейшего подключения.

З.Ы. Спасибо Мишанскому "NiceMax" Максиму за статьи по линейке. Они были для меня весьма кстати.

Спасибо за прогнозы и пожелания! А подключиться к паутине сейчас действительно можно довольно просто и дешево — необязательно это делать лишь для игры в MMORPG, оставаться в стороне от прогресса нельзя никоим образом.



[Дмитрий Григорьев <gringo@mail.by>]

Здравствуйте, Nickky! Пишу я вам по поводу письма Spartaka, который усомнился в моих словах по поводу игр (а именно, NFS:MW и HoMM5). Он утверждает, что невозможно на моей машине (Duron 900, 320 MB Ram, GF2 MX400 64 MB 64 bit) играть в оные игры. Ну что мне ответить, лучше приведу количество FPS, выдаваемые этими играми. N

FS:MW: в среднем 20-25 fps, но случается падения до 15 и даже до 13 fps, хотя максимально поднимается до 32 (например, когда машина стоит), и это при разрешении 800/600, детализация машины на максимуме, детализация мира — второе положение (минимальное — 1). HoMM5: в среднем от 18 до 24 fps, минимальное падение 9-10 (размер карты: "Очень большая" при резком перемещении от одного героя к другому, и то это на одну секунду, не более). Пускай Spartak не верит в приведенные данные — его право, но эти данные я с потолка не брал.

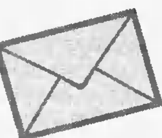
И еще, у меня стоит Win XP обрезанная в nLite, значение драйвера установлено на "Максимальная производительность", сглаживание и анизотропная фильтрация отключены, VSync отключен через Riva Tuner, видео разогнана с 200/143 до 250/215, также все визуальные эффекты ОС отключены. Возможно, вы скажете что 20-25 fps это очень мало, но, например, большинство фильмов вы смотрите с 25 fps и вы видите дергание картинки? Я думаю, что вряд ли. С играми дела обстоят немного хуже, fps стоять на месте не хочет:(, и подергивания все-таки есть, но, скажем, в HoMM5 это не так сильно заметно, как в NFS:MW (стратегия все-таки).

И напоследок я хотел попросить Spartaka не выражаться так... резко, пускай сначала поспрашивает у друзей, на форумах или хотя бы на Ответе@mail.ru. Ну все, вроде бы, на этом я с вами попрощаюсь. До свидания!

з.ы. Большое спасибо Молодцову Вячеславу за возрожденное ЧТИВО, ждем ЕЩЕ!!!

А какая мораль? Мораль простая — не следует недооценивать старые машины и видавшее виды "железо":) Плюс, как я уже много раз повторял, понятие о тормозах для каждого — свое. И к 10 FPS-ам можно привыкнуть, и к загрузкам по минуте...

Всех скептиков прошу отвернуться — сейчас "ВР" будут искренне хвалить:



[Грешник]

Hi, Nickky, hi! Как Ваша поживай? Моя по Вашей соскучай! Потому ручку хватай и письмо написай! То есть напечатай! Короче, как обычно несу какой-то галимый бред!

И вам хай!:)

Ну, как, головка после веселых Новогодних застолий не бо-бо?:) Если чо — забегайте на опохмел! Мы Вам с камрадами всегда лучшего пивца проставим! А по ходу Вы там со всей редакцией неплохо отметили, если номер аж 12-го числа выйдет. В прошлом году еще лучше было — числа эдак 18-го "ВР" появились. Лихие Вы, однако, гуляки!

В этом году, чтобы сдать номер 5 числа (т.е. в первую пятницу месяца), пришлось бы работать хотя бы несколько дней до этого. А кто ж будет напрягаться в первые тяжело-праздничные дни Нового года? Во-во!

Есть предложение: устроить конкурс на лучшего читателя. Победитель отмечает 23 февраля с "ВР" за счет редакции! Ну, как?

Хорошее предложение! Осталось только определиться с критериями "лучшести".

Ладно. А вообще, дорогой Nickky, я пишу, хотя времени в обрез, чтобы поплакаться Вам в жилетку. Излить душу. Эх! Прошли старые добрые времена, когда компьютерных клубов в моем городе (Солигорске) было раз-два и обчелся. Когда не было никаких VIP-залов, час стоил 700 р., а если повезет — можно было посидеть лишние 2 часика бесплатно, если админ заигрался и впопыхах забыл поставить ограничение времени. Ушли безвозвратно времена, когда, нетерпеливо следя за чьей-то игрой из-за спины, можно было сказать: "Дай пару атак сыграю!" и сыграть целых десять! Когда кровно выпрошенные у родителей 1400р. на 2 часа игры надо было прятать чуть ли не в непечатном месте, отбиваясь от шпаны, сгрубящей бабки у клуба. И потом, наконец, дрожащей рукой отдавать их шпане, держась второй за подбитый глаз!:)

Да уж, экстрим в чистом виде:)

Но уж если повезет пройти все уровни защиты, тогда, зажав в руке испускающую последнее дыхание, покрывшуюся грязью и чужим потом мышку, можно было елозить ею по истертому коврику, лабая в Контру или Варик до чертиков в глазах! А потом, совершенно укумаренному от сигаретного дыма и перегара админа, выползти на улицу и пошваркать к другу за продолжением удовольствия на Celeron 433. Романтика! Не то, что счас! В залах чисто, как в операционной у хирурга, денег у входа никто не стреляет, над душой никто не стоит! Испоганили, гады, всю атмосферу! Деградация! Что еще сказать — деградация! Скажите, милый Nickky, куда мы, геймеры, катимся, а?

Все катится, видимо в гламур, как оказалось, покоривший даже святая святых — компьютерные клубы!

Скоро вообще клубы нафиг не нужны будут! Все вокруг то и дело сеть с соседями проводят и сидят дома в тепле и уюте! Да, были люди в наше время — могучее лихое племя... Себя я к ним не причисляю, но вот самого духа того времени немножко жалко. Что думаете? Наверное: "Эй ты, дебил, иди отсюда!" А? С удовольствием выслушаю ваше мнение! Ваш — Грешник, а в прошлой жизни — Брат и Fess.

А дух времени постоянно меняется... Помню, как набивались в квартиры "посвященных" сыграть на приставке пару боев в МК — дух был ого-го! Потом клубы были — другой дух. Starcraft по модему со всем Минском ночами — третий... Потом сети — еще одна, не менее притягательная атмосфера. MMORPG... Все меняется — а "старые добрые" деньки остаются. Хорошо, что они были и нам есть что вспомнить. Ведь правда?;)



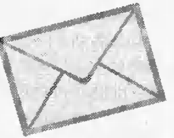
[Майор]

Здравствуйте! Не буду рассыпать комплименты (уж извините, pls..), перейду сразу к делу. Уважаемая редакция, не менее уважаемый Берлинский Gosha, прошу Вас от имени почитателей мирового кинематографа (из числа геймеров есссно), от имени многотысячной армии заокеанских (да и постсоветских) актеров, режиссеров и дррр. — в некоторой степени проверять достоверность Ваших обзоров, статей etc. Gosha, в Вашем обзоре фильма "Apocalypto" (№1,2007) выдающийся австралоамериканский актер и режиссер Мел Гибсон назван начинающим режиссером. Цитата: "Как ни прискорбно, но Гибсона — актера уже давно не видно и не слышно, на его месте — Гибсон-режиссер. [...] режиссерские (таланты) вызвали очень много споров. [...] "Страсти Христовы", дебютную картину Мела Гибсона, как режиссера..." Считаю необходимым напомнить, что "перу" Гибсона как режиссера (а также продюсера, и, кажется, сценариста) принадлежит неплохой (на мой вкус и на вкус критиков киноакадемии) фильм (середины 90-х!!!) из серии "Деды капитана Гранта" — "Brave Heart" ("Храброе сердце"). Дебютному фильму — почти полтора десятка лет!!! Я прошу Вас, Берлинский Gosha, набрать опровержение, а Вас Глубокоуважаемая Редакция — его напечатать. С искренними уважением и любовью, Майор.

День добрый! Раз просите — выполняем! Слово автору:

"Действительно, в рецензии на фильм "Апокалипсис" была допущена грубая ошибка, за что прошу извинения перед читателями. Дебют режиссера Мела Гибсона произошел в далеком 1993 году, фильм назывался "Человек без лица". В 1995 году вышла вторая его картина — "Храброе сердце". "Страсти Христовы" являются его третьей работой, а "Апокалипсис", соответственно, четвертой".

Берлинский Gosha



[7enX]

Здравствуй, Николай. Я не собираюсь критиковать вашу газету за дизайн, объем, я бы хотел "поговорить" об обзорах автосимуляторов и им подобных — в частности, я имею в виду серию Need For Speed. Сам я увлекся NFS со 2 ее части. И, возможно, это будет звучать высокомерно, но отлично играю во всю серию NFS, хотя признаю только две части: NFS: Porsche Unleashed — это единственный симулятор NFS, и NFS: Underground (1), который ближе всех стоит к отметке симулятор из серии "NFS с тюнингом". Да и вообще NFS Underground — это революция в гонках.

Слышу смех, мол, нашел игру-симулятор. Да, безусловно, с такими запросами мне нужно рассматривать TOCA Race Driver, GT Legends, Grand Turismo, но совсем не притягивают замкнутые кольцевые трэки. Пусть это будет и псевдосвобода, но так я получаю гораздо больше удовольствия.

Это было вступление, а конкретно обсудить я хотел последний обзор про NFS:Carbon. Извините, но далее следует резкий переход... наболело. Я просто не могу смотреть на то, как обманывают читателей! "В Carbon'e, по сравнению с другими частями дрифт стал... сложнее, что ли" (!!!) У меня это вызвало истерику. Сложнее!?! Он стал примитивнее! Да, безусловно, красивее, эффектнее, даже можно сказать, что все стало выглядеть кинематографичнее (камера, при крутом повороте и высокой скорости уходит вбок — не очень удобно, но стильно). Опять же намек на киношность. От вас просто хотят, чтобы вы втупую давили на газ! Машина легка в управлении, ее абсолютно не выносит, а если и слегка вынесет, то вернуть ее проще простого. Я считаю, что дрифт был только в Underground'e (1) и, на самом деле, так считаю не только я. До сих пор, на серверах творятся аншлаги. Я организовал выделенный сервер NFSU у нас в дом. сети и, поверьте, это оценили.

Складывается впечатление, что автор впервые играл в NFS и попытался выразить свое впечатление. Не хочу говорить, что написал бы лучше, но помог бы с удовольствием, однако об этом позже.

Автор упомянул саундтреки — согласен, звуковая дорожка в Carbon'e, мягко говоря, неудовлетворительная. EA решила ее конкретно поделить на жанры: Rap, Rock, Electronic. 2-3 трека из Rap еще послушать можно, неплохие менюшные темы, этакие полуэмбиенты. Но Rock — про такой рок я читал, тогда еще гитарой называли кусок дерева с леской.

Electronic — смех! Такое ощущение, что эти темы были написаны для Dendy. Единственный нормальный транс-трэк, заглавная тема игры, ремикс на Ekstrac — Hard Drivers. Также не соглашусь по поводу саундтреков предыдущих серий. Бесспорно, в NFSU незабываемые дорожки, в U2 — лишь Hip-Hip спасал EATrax от цензуры. А вот в Most Wanted... (не знаю точно, но видимо у автора в то время был отит или не было колонок, а может просто не обратил никакого внимания) подарила нам супер-мегахит Nine Thou (Superstar-Remix), Decandance, Broken Sword, Do you thang?, и, хочу заметить, что все эти треки выдержаны в разных стилях, что бы не было мысли, что я придерживаюсь только одного направления. В общем, проглядывается закономерность — EA задает тон саундтрекам через раз!:)

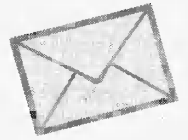
Также странно, что автор не упомянул, что в Carbon'е есть бонус-карточки, причем есть такие карточки, которые можно получить только играя по сети! Не предупредил про загадочный ход от EA: теперь поиграть со своими сейвами на другом компьютере уже будет не так просто. Сейвы имеют свой оригинальный 16-ый код, который и не позволяет задействовать ваши результаты на другом компьютере. Но для этого уже выпустили массу специальных программ.

Говоря о самой серии NFS, то она сейчас обретает образ модной игры. Вы не согласны? Я знаю девушек, которые ни разу не играли в игры и просят диск с NFS. Конечно, игра стала стильной, с каждой частью EA создает новую атмосферу. NFS делают не на определенную категорию игроков, она создана для всех, делают так, чтобы все могли дрифтить и мчаться со скоростью свыше 300 км/ч, все дальше отдаляясь от реальности.. Это касается скорости. Зачем мы ездим на лицензионных машинах с "нелицензионной" скоростью? Разве это классно? Мы же, якобы, садимся в настоящую тачку, значит мы хотим ее попробовать на вкус, какая она. И мы получаем футуристический полет. Что же получается, мы обманываем самих себя? Это полное извращение над нитро... меня просто бесит эта бесконечная нитро. На машинах, видимо, установлен этакий воздухо-нитро-преобразователь! Ну почему было не оставить все как в Underground (1). Единственное, что радует, так это тот факт, что из уже сильно избитой темы стрит-рейсинга, EA умудряется придумать сюжет! И, согласитесь, достойный.

Наверное, многое было не по теме — поймите, кто-то должен был меня услышать — и думаю, что многое не написал. А написать меня подтолкнуло письмо Jerry и ваше замечание о том, что кто знает тему — не пишут, и тут я созрел. Честно говоря, устал опускать глаза на незнание или непонимание. Я не предлагаю кого-то заменить или уволить, я лишь хотел бы помогать. Я действительно хорошо разбираюсь в автосимуляторах, хотя их сложно так называть. Сам я являлся членом официальной команды России по NFSU, называлась она RUS. Выступал на чемпионатах (USSRCup), занимал высокие места. Это я все к тому, что бы вы не думали, что какой-то парниша решил добраться до вашей газеты:)

В конце хочу поздравить Вас с Наступившим Новым Годом! И кроме обязательного развития и улучшения газеты, желаю Вам обычного человеческого счастья, здоровья, уважения, ведь Вы тоже люди. Спасибо.

Последняя строчка, где "ведь Вы тоже люди" — особенно растрогала:) Да уж, ничто человеческое нам не чуждо. И ошибаться — тоже. Хотя, если честно, серьезных претензий к материалу я в вашем письме так и не нашел: разве что неправильная (по вашему мнению) оценка дрифта и саундтрека. Остальное — мелочи и "наболевшее". В любом случае, благодарю за развернутое и аргументированное мнение! А если есть желание и возможность помочь — здорово, мы всегда открыты для сотрудничества — свяжитесь, пожалуйста, с редактором (vr@nestormedia.com).



[KADARKA]

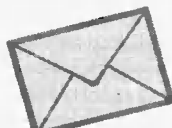
Здравствуйте, многоуважаемая и многими любимая редакция "ВР" и почтальон Nickky!!! Начну без излишних разглагольствований (они будут в конце) и перейду сразу к теме. Пишу Вам по поводу надоевшей и всеми перетертой теме, которая и поныне сидит в светлых головах многих геймеров и ну никак оттудова не вылазит... о теме борьбы компов с приставками.

Хочется сказать: "Зачем это все!?" И та и другая сторона согласится, что они в определенной мере получают удовольствие от игр, но факт остается фактом — практически каждый имеет кардинальное мнение о том, что PC лучше PS и ей подобных (или наоборот). Я думаю, что все это настолько мелочно, что аж плакать хочется! Мой призыв: пролетарии всех стран и народов — объединяйтесь! Живой пример — я (не реклама, пример:-). У меня самого комп, у друга моего — Соня Намбр Ту, которую любит, как мать родную. Но и от компа он не отказывается, заходит изредка ко мне. Так же и я — иду к нему поюзать что-нибудь новенькое. И живем спокойно, не доказывая с пеной у рта о преимуществах того или иного, потому что мы в равных получаем удовольствие как и от PC, так и от PS. Вроде на эту тему все... да, все...

Поддерживаю! Думаю, и завзятые PC-шники, и хардкорные консольщики согласятся, что на каждой из конкурирующих платформ хватает отличных эксклюзивных игр.

Теперь о разглагольствованиях, то бишь немного о "ВР". Хотелось бы отдельное спасибо высказать всей редакции: в первую очередь за титанический труд, проведенный над газетой, т.к. я был свидетелем всех изменений, происходивших с газетой за последние 3 года. Короче — газета супер, всем big respect, мы гордимся вами! По-моему мнению, критика у некоторых особ в адрес "ВР" возникает, глядя в сторону зарубежных Игрожурналов (эх, Россия, Россия...). Скажу одно — "ВР" наша, родная, она возле сердца. И за это вам большое спасибо! С глубоким уважением к вам, KADARKA.

Тронуло. Спасибо за доверие!



[SpRaiL]

Приветствую тебя Nickky, а также и вас, увлекательнейшая газета "Виртуальные радости"! Как я рад, когда покупаю эту газету, т.к. в ней есть что почитать, в отличие от других российских журналов (не буду называть каких)! Потому что там картинок больше, чем слов. Это просто ужас какой-то! Но перейдем к главному: мой лучший друг StormGates (Козел Сергей Сергеевич) очень хотел у вас спросить, бывает ли сайт, где можно похвастаться своими навыками в FIFA 2007, т.к. он просто отлично играет в футбол? Можно ли туда вставить видео с потрясно забитым голом? Скажу вам честно, гол забитый почти с середины поля да еще и от перекладины.

Я, признаться, не фанат FIFA, но порекомендую http://fifaleague.ru — пожалуй, это как раз то, что нужно.

Сейчас чуть-чуть о вашей газете: у вас там говорят о том, чтобы поменять обложку газеты на более качественную (твердую)? А то эта сильно мнется и рвется через пару дней!

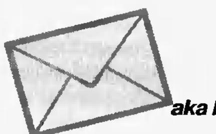
О разном говорят, но пока каких-то официальных заявлений мы сделать не готовы. Да и у плотной бумаги куча минусов (начиная, хотя бы, с веса)... Кстати, опыт подсказывает, что если с газетой не творить ничего "противоестественного", то обычная бумажная обложка останется целой очень и очень долго;).

И последнее: мы с друзьями поспорили о том, будет ли третья часть Ночного дозора до 2009 года?! Если говорить по книге, она будет называться "Сумеречный Дозор". Я то им сказал, что раньше 2010 года ждать не следует. Объясните, кто из нас прав! (если вы затрудняетесь ответить, тогда так и скажите).

Затрудняюсь ответить, но думаю, что российские игроделы от столь благодатной основы для массовых игр навряд ли легко откажутся и "Сумеречный дозор" появится на мониторах.

Ну вот, пора и прощаться. Напоследок жму вашу руку! Газета и в правду изменилась, и могу честно заявить, что лучше чем "Виртуальные радости" газеты не существует!!! До свидания всем! Жду не дождусь следующего номера, чтобы насладиться чтением! Ваш самый преданный читатель, SpRaiL. Пока!

Спасибо за лестные комплименты, всего доброго!



[Dart_Maul aka Lord_Slaadow]

Здравствуйте, многоуважаемая редакция лучшей газеты в мире и Вы, Nickky! Пишу вам в первый и, надеюсь, не в последний раз. Начну с того, что газета мне очень нравится, только выходит редковато, но ведь так нужно, я понимаю. А сказать хочу о том, что сейчас, несомненно, выходит много хороших игр, но когда я смотрю на системные требования этих игр, то у меня начинается нервный мандраж. На моем допотопном компе их удалось бы запустить, только если урезать эти самые требования наполовину! А апгрейдить ПК пока возможностей нет. Приходится играть в Half-Life 2, которую единственную из более-менее приличных игр (на минимальных установках!!!) я могу запустить на своем железном друге, да во второго МаксПейна, которого обожаю. Что делать — не знаю, поэтому я и решился обратиться к вам за помощью. Может, подскажете пару приличных игр с невысокими системными требованиями (кроме Legacy of Kain:Defiance)? На этом и закончу, до свидания и всего Вам хорошего!!!!

Во-первых, рекомендую не верить до конца системным требованиям — очень часто игру можно запустить и на куда менее мощных железках, чем пишут в read.me, играть и получать удовольствие. Коллеги советовали попробовать HoMM5 и даже Oblivion!

Во-вторых, мы могли бы что-нибудь дельное посоветовать, зная точно конфигурацию ПК. А так приходится лишь гадать. Навскидку: Worms Armageddon / World Party, Космические Рейнджеры 1-2, Syberia 1-2, Defcon, Fahrenheit, Galactic Civilizations 2...



[Alex]

С прошедшим вас, Nickky и редакция ВР!

Спасибо, вас также! Желаю поменьше свинского в год свиньи;)

Написать письмо хотелось мне уже давно, да вот руки не доходили. Читаю я вашу ЕДИНСТВЕННУЮ И НЕПОВТОРИМУЮ газету с начала 2005 года, начал как раз в предверии появления железного друга. Для начала хочу поблагодарить всю редакцию газеты за отличный повод убить пару часиков свободного времени. Я искренне надеюсь, что смена состава редакции, введение новой системы подсчета баллов и т. п. не изменят внутреннюю душу газеты. Но все же хотелось кое-что посоветовать, возможно, вам приглянутся мои идеи, а именно:

1) не надо загружать газету, например, обзорами (декабрь 2005) или анонсами (сентябрь 2006), пытайтесь по мере сил как-то балансировать информацию между номерами.

Пытаемся, но не всегда получается. В этом номере, например, "просели" обзоры — но что поделаешь, январское затишье...

2) не очень как-то приглянулась новая система оценок, да и думаю вернуть старую теперь мало кто захочет.

На мой взгляд, принятый вариант однозначно лучше старого, хотя, конечно, и он не идеален.

3) срочно необходимо расширять газету в объеме и цвете. Думаю ввод новых рубрик (чуть ли не каждый раз в "Нашей почте" предлагают эту идею) и возврат старых не помешал бы (проблема скорее возникнет, когда не найдется желающих написать статью по данной рубрике).

Такая проблема уже возникает. Потому что желания, как правило, мало — надо еще умение и возможность написать стоящий материал.

А теперь хотелось бы обратиться к МНОГОУВАЖАЕМЫМ читателям, а именно к тем, которые, наверное, только и умеют, что писать "хамские" письма в адрес ВР. Если уж решились писать письмо такого рода, то лучше с конкретными предложениями и по делу. Так уж сложилось, что февральский номер ВР — время подведения итогов года прошедшего. Но хорошие игры можно пересчитать по пальцам, тем более что 2006 — год всяких RPG, MMORPG и другой ролевой лабуды, не оправдавшей ожидания. Это и Oblivion, который вышел не таким, каким бы хотелось, да и Gothic 3, который является скоплением багов и глюков (хорошо хоть локализация вышла вовремя, с последними патчами и отличной озвучкой).

Ну, все зависит от ожиданий;). Если ждать от Oblivion убер-RPG на несколько месяцев игры — то можно и разочароваться, да.

В стане FPS еще все хуже. HL2 перешел в эпизоды, а в результате первый эпизод — лучший экшен 2006 года. Но по мне, лучше бы Valve засела лет эдак на 5, чтоб выпустить полноценное продолжение.

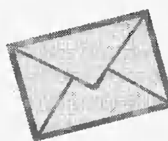
Зато "эпизодами" очень удобно деньги зарабатывать...

Просто в этом году ничего достойного поиграть не довелось, поэтому можно было еще, как вариант, предложить Ghost Recon 3 (а где его обзор?) или Rainbow Six: Vegas (про ужасы, типа аддона к F.E.A.R. лучше молчать — как это ей поставили 8.0, если "продолжение" мало чем отличается от оригинала, если даже не хуже его, хотя из обзора игры понятно мало).

Затрону еще симуляторы. От Carbon я ждал большего, и зря. Лучше ей не выходить вовсе, чем то, что смогло вывалиться в ноябре. Хуже чем Carbon припомнить ничего даже из серии NFS не могу. По мне не только геймплей успел набить оскомину, но и невнятный саундтрек, и устаревшая графика (по мне еще хуже, чем в MW) смогли сделать игру, какая она есть. Но вот Flat Out 2 не только вышел в лучший симулятор, но даже стал игрой года лично для меня, да так, что по сегодняшний день не слазит с винчестера, да и вечерок другой бывает интересно разбить всех и вся в Derby, запустить водилу к кузькиной матери и вляпаться в очередной столб или в чего еще. Пусть от первой части он отличается только удвоением карт, машин, похорошевшей графикой. Но главное — это адреналин, который выплескивается в неограниченных количествах, что при этих объемах можно сварганить пару игр, в которые будет не менее интересно играть, ведь это EA не помешало штамповать NFS каждый год.

На этом все, с уважением, постоянный читатель Alex.

Благодарю за мнение! А наши и ваши (читательские) "итоги года" спешите прочесть, перевернув страницу.



[Ivan Krasnovsky]

Привет всем геймерам, хакерам и т.д. и т.п.!!! Особенное здрасьте Nickky! Являюсь вашим читателем уже давно, потому не могу не писать... И сразу заступаюсь: сколько можно критиковать нашу любимую газету? По-моему, в "ВР" все доступно и понятно!!! А что еще хотели от газеты, которая и выходит раз в месяц??? Конечно, нет возможности опубликовать материал о только что вышедшей игре, ну что ж — придется ждать номер... Авторы на высоком уровне (хотя не все), материалы хорошие, картинки пестрые...

Далее: советы. Вроде все нормально, но хотелось бы еще больше уделять внимание приставкам и играм к ним. А еще лучше было бы создать рубрику "Ретро на консолях"... Только не говорите, что авторов нету. С улицы кого-нибудь: за волосы и в редакцию!!!;-))

Если совсем с улицы — не оценят;).

Думаю, было бы очень интересно... А кому не нравятся консоли — тот себя не уважает. Ведь все с них начинали! На консолях сейчас ОГОГО, но не все об этом знают... Конечно, и PC хорош, но все же... Хотя бы две странички!

Две странички? Да хоть три — в этот раз специально для вас такой подарок:).

Но и вопрос, что считать "консольным ретро"? Mario Bros. на Dendy? MK 2 на Sega Genesis (MegaDrive 2)?;)

Нуууу, осталось пожелать газете дальнейшего процветания и читаемости! А почтальону — крепких рук, дабы не оборвались от почты!! Паки-паки! Иже херувима!

Спасибо за предложение (подумаем) и пожелания (желайте еще!).

***

В январе наши почтовые ящики если и не ломились от посланий, то проблем с заполнением интересными письмами явно не испытывали. Спасибо, друзья, не сбавляйте темпа! Как всегда, очень ждем от вас идей, мыслей, пожеланий, критики, замечаний, дополнений, новостей, впечатлений, размышлений и всего остального. Пишите на адрес vr@nestormedia.com (e-mail) либо 220113, Минск, а/я 563, "Виртуальные радости" (обычная почта). Если не хотите, чтобы публиковали ваш обратный электронный адрес или разрывали письмо комментариями — указывайте это в письме. Желаю нескучного окончания зимы, встретимся в марте. Счастливо!

Почтальон Nickky
(me@nickky.com)

ИТОГИ

Лучшие игры 2006 года

Вот и дождались мы итогов церемонии награждения "Игра года-2006". Хоть множество геймеров и причитали круглый год, мол, не вышло шедевров в 2006-ом, да и стоящих игр совсем мало на наши винчестеры попало, в нашем читательском голосовании приняли участие больше тысячи человек. И это не считая "Блица" и "бумажных" писем!

Кстати, о "Блице". К прискорбию многих и к счастью некоторых, сообщаем, что наша интерактивная рубрика свое существование прекращает. Наиболее интересные и аргументированные комментарии наших читателей, присланные в "Блиц", мы разместили здесь же — в Итогах года. Остальные же высказывания можно прочитать — как обычно — на форуме "Виртуальных радостей" (тема "Блиц (Февраль) — Игры года-2006", http://nestor.minsk.by/vr/hell/2007/01/151400.html).

Итак, перейдем теперь непосредственно к итогам.

ИГРА ГОДА

Победители:

The Elder Scrolls IV: Oblivion (читательское голосование)



Heroes of Might and Magic V (редакционное голосование)



Претенденты: Heroes of Might and Magic V; Gothic 3; Half-Life 2: Episode One; Санитары подземелий; Hitman: Blood Money; FlatOut 2; Company of Heroes; Dark Messiah of Might and Magic; Medieval II: Total War; Titan Quest; Neverwinter Nights 2; Need for Speed: Carbon; Prey; Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent; Warhammer: Mark of Chaos; Pro Evolution Soccer 6; FIFA 07; FIFA Manager 07; В тылу врага 2; Полный привод: УАЗ 4Х4; Galactic Civilizations II: Dread Lords; Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas.

Для начала — результаты читательского голосования. Несмотря на обозначенные выше жалобы по поводу отсутствия шедевров, выбирать было из чего — и батални развернулись нешуточные. Из наиболее маститых и успешных номинантов на "Игру года-2006" можно выделить Heroes of Might and Magic V, Gothic 3, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Prey, Dark Messiah of Might and Magic и другие, не менее симпатичные, проекты. Однако, несмотря на приличную конкуренцию, в читательском голосовании убедительную победу одержал... The Elder Scrolls IV: Oblivion! Просим любить и жаловать, на подтасовки не списывать, в фальсификации редакцию не обвинять. Все было честно, вполне демократично и прозрачно.

Что ж, даже многие ярые ненавистники жанра RPG согласятся с тем, что четвертая часть знаменитой серии The Elder Scrolls свои лавры заслужила. Отличная графика, достаточно хорошо проработанный мир, неплохое музыкальное сопровождение и так любимый многими игровой процесс серии The Elder Scrolls свое дело сделали. Разработчики игры по праву получили вагон наград и медалей, многие и многие мегабайты положительных отзывов и признание во всем мире. Ну, а критики и просто противники и недоброжелатели у хороших игровых проектов были и всегда будут.

Ближайшим преследователем The Elder Scrolls IV: Oblivion стали "наши" Heroes of Might and Magic V. Ситуация здесь, в общем-то, похожая. Кто-то чуть ли не ходил по улицам с транспарантами "Эх, Nival, "запороли" вы "Героев"", а кто-то сидел за "кремниевым другом" и получал от пятой инкарнации HoMM искреннее удовольствие.

Приятно, что и говорить, видеть в списке претендентов столько "наших" игр: те же "Герои 5", "В тылу врага-2", "Полный привод: УАЗ 4Х4", "Санитары подземелий"... Это значит, что игроделы, обитающие на просторах бывшего СССР, прогрессируют приличными темпами. Как знать — может, в следующем году всех "порвет" именно "наша" игра;).

Но это все призрачные мечты, а пока что The Elder Scrolls IV: Oblivion будет почивать на лаврах в обнимку с чемпионским кубком до следующего голосования, до начала 2008-го года.

А что же наши авторы? Посмотримка на результаты редакционного голосования. Тут бесспорным победителем оказались именно Heroes of Might and Magic V! Старый добрый геймплей, слегка изменившийся с переходом в 3D и появлением "квадратичной" сетки, великолепная музыка и замечательные, динамичные баталии в потрясающе проработанной фэнтезийной вселенной — вот вам и результат! В остальных фаворитах редакционного голосования числятся уже победитель The Elder Scrolls IV: Oblivion и отличная экшен-адвенчура Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Так держать, Bethesda!

Осталось, пожалуй, еще раз пожелать вам, уважаемые геймеры, побольше отличных игр и шедевров в следующем году, а также, если первое пожелание сбудется, поменьше головной боли и мучительных раздумий при выборе Игры года-2007.

***Farso:** 2006-ой год оказался богат на хитовые релизы. Любителям всех основных жанров было во что поиграть: хватало и стратегий, и экшенов, и РПГ, и симуляторов. Но как патриот отечественных разработчиков могу с уверенностью заявить: игра года, несомненно, — "Герои Меча и Магии 5". В ней есть все: неплохой сюжет, приятная графика, знакомый с детства геймплей и, что самое главное, дух Героев, знакомый фанатам еще со второй игры серии. Недостатки, конечно, присутствуют, но какая игра их лишена? Тем более, что достоинства с лихвой их превосходят. В общем, для меня игра года — Герои 5.*

***Brutal:** Ее ждали миллионы игроков... Ее обсуждали везде и всюду... О ней было сложено невероятное количество легенд и мифов... Heroes of Might and Magic 5! Величайшее продолжение культовых игр с невероятным геймплеем...*

***Ray:** В этом году ситуация неоднозначная. Нет такой игры, которая бы на голову превосходила своих конкурентов и была бы однозначным лидером. По ряду причин я лично не играл в Heroes 5, Oblivion, Company of Heroes, Gothic 3 и некоторые другие игры, но играл в Hitman: Blood Money и готов ручаться, что эта игра заслуживает награды не только в своем жанре, но и в некоторых других номинациях. Соглашусь, на высшую награду Hitman не претендует. Оценивая то, что я читал, что слышал от неглупых людей и что видел, я отдам свой голос The Elder Scrolls 4: Oblivion. Этой игре стоит вручить медаль с надписью "За достижения в игровой индустрии". Это пример другим во многом. Не стану заниматься глупостями и перечислять преимущества, потому что они не будут ни для кого новостью. Просто я считаю, что эта игра чуть более выдающаяся, чем остальные.*

ЛУЧШИЙ FPS

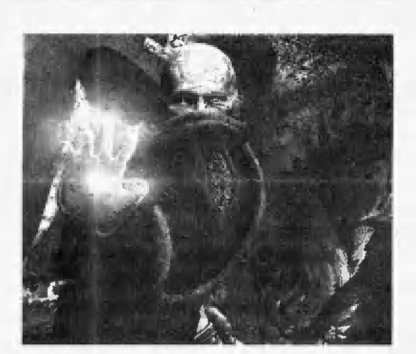
Победитель: Dark Messiah of Might and Magic

Претенденты: Prey, Condemned: Criminal Origins, Battlefield 2142, Call of Juarez, Sin Episodes: Emergence, You Are Empty, Dark Messiah of Might and Magic

Как доказала практика, сколько ни загадывай, ни прогнозируй, а ситуацию с шутерами в целом за год не предугадаешь. То чуть ли не каждый месяц в печать уходит игра-шедевр, и простой обыватель буквально не успевает просмотреть и половину, как это было в далеком 2004 году, то приходится дожидаться чего-то стоящего премного больше, а на посредственности тратиться не хочется — так получилось в 2005. Прошедший год оказался урожайным, огромное количество шутеров, но процент трэшевых и просто неудачных разработок пугающе зашкаливал. И вновь интересных FPS уж как-то мало получили.

Брутальный Call of Juarez, от которого за версту пахнет настоящим, жгучим вестерном, хотя вернул интерес к временам Золотой лихорадки, хотя показал реализм на мониторе и подарил коллекционерам новых харизматичных персонажей, но вот извернуться так, чтобы выпендриться сильнее, чем один из конкурентов, не смог. Не получилось это и у Sin Episodes: Emergence, заручившегося поддержкой одного из лучших движков, Source, а долгожданному "нашему" шутеру You Are Empty и даже в такой компании делать нечего, ведь в стебном псевдоисторическом экшене за великолепной дизайнерской работой притаились тривиальность и однообразие. То же самое можно сказать и о Red Orchestra: Ostfront 41-45, ничего не привнесшем в жанр. Борьба с фашистами перестала быть актуальной много лет назад — почему это понимают все, кроме разработчиков? До релиза подавала надежды новая часть всеми любимого сетевого шутера Battlefield 2142, должного показать настоящие, умопомрачительные фантастические войны и местами подтрунить дедушку Лукаса. Однако явная эксплуатация старых идей привела к тому, что геймерам запомнился исключительно Titan mode.

Совсем близок к победе оказался нуарный Condemned: Criminal Origins. Погруженные в депрессивную атмосферу, окутанные отнюдь не доброжелательной тьмою и вооруженные чем бог послал, ведем борьбу за выживание против скорее собственного страха, чем окружающих наркоманов и бомжей. Пробирающий до спинного мозга хоррор, не обделенный психоделической атмосферой, добротным сюжетом и отличными техническими показателями. По всем пунктам хит, но, видимо, не судьба, не достаточно



маститым показался. Или кто-то испугался.

Что-то старался показать Prey, вооружившийся некогда революционным движком, порталами, богатой историей и умопомрачительным пиаром. История отважного индейца, умудрившегося не только попасть в лапы пришельцев, но и ввязаться в местные межрасовые войны. Модная ныне у игроделов идея порталов, американские горки в антураже живого инопланетного корабля и смелые эксперименты-баловство с пространством здорово всех повеселили. Но прорыва не произошло, обещания реализованы частично, а сказать "может, в следующий раз повезет" мы не можем.

Каждый в этом году старался чем-нибудь да отличиться, чтобы стать "бестовым". Посему не удивительно, что лучшим в ушедшем году признан наиболее оригинальный проект, не являвшийся долгостроем, не претендовавший на тонко сплетенную атмосферу, без увлекательного сюжета, но предложивший другое — необычный геймплей. Dark Messiah of Might and Magic, фэнтезийный шутер, предлагающий взглянуть на уважаемую и любимую вселенную под новым углом, с новой точки зрения посмотреть на сам жанр FPS. Сражение на мечах, свист стилетов и крики падающих с обрыва орков, или вам по вкусу метание молний? Нести свет заблудившимся или добавить побольше темных красок этому миру? Вы Мессия, и вам решать, кому жить, кому лежать.

***Qwertur:** На мой взгляд, единственная игра, которая достойна титула Игры года, — это Dark Messiah. Были игры, насчет которых я питал надежды и мечты (NWN 2, Oblivion, Dark Messiah), однако при знакомстве с ними меня постигло разочарование — и только "Мессия" не подкачал.*

ЛУЧШИЙ STEALTH

Победитель: Hitman: Blood Money

Претенденты: Tom Clancy's Splinter Cell Double: Agent, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under, Commandos: Strike Force, Hitman: Blood Money

Лишь часы пробили полночь, возвещая о приходе нового года и уходе к праотцам старого, каждый из них получил приглашение. Небольшой конвертик, в графе отправителя значились две таинственные буквы, внутри сложенный вдвое белоснежный листок с новым и последним заданием и билет. Настало время великого Сбора, и в конце должен остаться только один. Поезд в Шотландию отходил через сорок минут.

...Темнокожий граффитчик, среди своих просто "выдающий, гипергениальный, супербомбер", ставший героем реалити-шоу Marc Ecko's Getting Up: Contents Under, едет в отдельном купе. Он не притрагивается к кофе. Мечтательно поглядывает на то, что успел взять с собой в путешествие: баллоны, гаечный ключ и часть какой-то трубы. За стеной, в соседнем купе, под видом немецких туристов расположилась троица пенсионеров из Commandos: Strike Force. Зеленый берет в который раз тщетно пытался выиграть в карты у коллеги Шпиона, а Снайпер напротив прочищал дорогушу-винтовку, задумчиво посвистывая. В дверь деликатно постучались, как могут стучаться исключительно лакеи да им подобные. С разрешения Берета дверь изящно откатилась, и в каюту заглянул человек в багровой форме проводника, всем своим видом поразительно располагая к себе, и попросил в вагон-ресторан, где какой-то тип предлагает с ним отобедать. Всех.

Минутой позже, нагловатый райтер открыл пошире окно, несмотря на хлынувший морозный воздух, чтобы запах краски, застывающей на потолке и стенах, быстро улетучился. Давно он так не развлекался: билеты достались бесплатно, да и когда найдется возможность пошалить так? С наивной улыбкой он приподнимает нижнюю койку, дабы спрятать обратно черную сумку. Грохот баллонов мешает уловить чуть слышный скрип открывающейся дверцы....

В вагоне-ресторане почти никого, и никаких "типчиков", приглашающих к столу, что весьма удивляет как бравую тройку ветеранов Второй Мировой, так и услужливого проводника. Последний не теряет самообладания и любезно предлагает сесть за столик рядом, а пока он будет искать упомянутого господина, они отдохнут за стаканчиками чего-нибудь освежающего за счет заведения. Коммандос согласны, халяву любят все. В то же время каюта граффитчика перестает быть пустой. Лица незнакомца не разглядеть, но три зеленых глаза говорят о потенциальной опасности. Он лишний раз проверяет на себе снаряжение — и вздрагивает от жуткого постороннего звука, зловеще пронесшегося в четырех стенах. Фишер напрягся. Фишер насторожен. Фишер понял. Фишер голоден. Слава богам, в кармане завалялся шоколадный батончик, а запить чем сейчас найдется...



Проводник уверенно шагает по вагону-ресторану, на лице его не отражается ни единого чувства, кроме спокойствия и удовлетворения. Эта троица за столом пускай лежит, коли зайдут, сочтут "уснувшими за очередным". В каюте подростка все равно пусто, отделение для багажа вместительное, чашка же выброшена в окно. Насчет нескольких спецотрядов, полетевших на вертолетах, и говорить нечего. Техника часто подводит. Из всех остался лишь он, устало почесывающий легендарный затылок. Пора на пенсию, да и Дизель в приемники просится...

...Игра, показавшая другую сторону стелсов. Игра, которая сама себе жанр. Игра, где лишенный человеческих чувств, харизматичный киллер — искусный престидижитатор. Hitman: Blood Money — первый в поджанре, первый в собственной серии. И, наверное, последний. В номинации "Лучший stealth 2006 года" не могло быть места неожиданности, и нужно ли расстраиваться, он этого более чем заслуживает.

ИТОГИ

ЛУЧШАЯ RPG / ACTION-RPG

Победитель: The Elder Scrolls: Oblivion

Претенденты: The Elder Scrolls: Oblivion, Gothic 3, Санитары подземелий, Titan Quest, Neverwinter Nights 2

В ушедшем 2006 году у поклонников PRG было много причин для радости, но и много причин для споров. Потенциальный хит, не успев выйти в свет, тут же попадал на своего рода таможню, на которой его разбирали в поисках багов, тщательным обнюхиванием находили игровой дух и атмосферу, с высокой точностью, хоть без весов и спидометра, проверяли сбалансированность геймплея и быстродействие движка. Пройдя эти сложные испытания, бесспорными хитами были признаны целых 5 игр, тут же начавшие борьбу за первенство в жанре.

Получить право войти в историю достоин лишь тот, кто изменил ее ход. Качественные игры Neverwinter Nights 2 и Titan Quest заняли место в сердцах многих геймеров, но их появление не стало событием в истории развития ролевых игр. Тем не менее, никто не усомнится, что NWN 2 достоин других RPG, основанных на правилах D&D, и мало кто поспорит, что Titan Quest является лучшим на сегодняшний день представителем жанра hack&slash, то есть потомков Diablo.

На голову выше оказалась игра "Санитары подземелий", созданная под командованием тов. Гоблина. Эта жестокая и смешная, циничная и серьезная игра показала многим именитым проектам, как нужно прорабатывать характеры и поведение NPC, насколько квесты могут быть интересными, а вселенная игры — необычной и атмосферной.

Амбициозная и необычная Gothic 3 принесла в жанр RPG если не революцию, то уж точно смутное время. Своей неоднозначностью она дала много поводов для споров всем геймерам мира, но в результате все-таки добилась признания. Игроки закрыли глаза на многие технические проблемы Готики и оценили достоинства приключений в мире, где понятия "квест" и "сюжет" — не более чем условность, а главным двигателем всех событий является воля игрока.

И все же у Gothic 3 нашелся достойный соперник. Преодолев огонь в глазах фанатов, воду форумного флуда и медные трубы славы своего же предшественника, The Elder Scrolls 4 Oblivion стала лучшей ролевой игрой 2006 года по мнению читателей ВР. В мире TES многие из нас провели большую часть прошлого года. Только в Oblivion мы могли пройти через рай и ад, разговаривать с богами, путешествовать по снам, вести в бой десятки воинов или, как настоящий злодей, повсюду скрываться от имперских стражников. Oblivion будут помнить как игру, установившую новый стандарт качества графики. Oblivion впервые показал возможности расчета физики и AI с помощью специальных движков. Наконец, Oblivion, как ранее Morrowind, открыл простор для творчества модмейкеров, благодаря чему он продолжает совершенствоваться и по сей день. Через много лет многие из нас будут вспоминать 2006 год именно как год выхода Oblivion.

__Riven:__ The Elder Scrolls IV: Oblivion. Первая причина, по которой я его выбрал, это геймплей, графика, звук и интерактивность на довольно приличном уровне, вторая — это один из наименее глючных проектов, которые я видел и играл в этом году, ну, и третья — просто я очень люблю игры серии TES.



ЛУЧШИЙ АВТОСИМУЛЯТОР

Победитель: FlatOut 2

Претенденты: Need for Speed: Carbon, Полный привод: УАЗ 4Х4, Crashday, Evolution GT, OutRun 2006: Coast 2 Coast, Ford Street Racing, Cars: The Videogame, FlatOut 2.

Чего греха таить, всем изначально было известно, что за титул лучшей гонки 2006-го года на полном серьезе будут бороться только FlatOut 2 и Need for Speed: Carbon. На остальные проекты, к сожалению, игроки не обратили должного внимания. То ли раскрутки этим играм не хватило, то ли "брендовости", но, скажите честно, многие из вас попробовали на зуб, например, OutRun 2006: Coast 2 Coast? А испытать свои виртуальные водительские навыки и реальные нервы в "Полном приводе: УАЗ 4Х4" многие решились? То-то же. Даю голову на отсечение, большинство игроков, не ставящих в свои фавориты жанр "автосимулятор", о половине наших претендентов, в лучшем случае, лишь слышали или где-то (например, в "ВР";)) читали.

Что касается Need for Speed: Carbon, то — да не обидятся на меня любители и фанаты — давно уже известно, что Electronic Arts просто "клепают" коммерческие проекты, "раздувают" успешные серии и упорно отказываются от введения в свои игры каких-либо серьезных инноваций. Оскорбительная для геймерского сообщества позиция, что и показали результаты голосования этого года.

В то же время, из других претендентов можно также выделить действительно качественные проекты. Возьмем, к примеру, тот же "Полный привод: УАЗ 4Х4". Жаль, что многие игроки побрезговали пробовать сей продукт: кто-то — из-за "русскости", а кто-то — просто из-за отсутствия большой "раскрутки"...

Что ж, хватит, пожалуй, философствовать. Встречаем победителя! "Обезбашенный", драйвовый, динамичный FlatOut 2. Игра продалась в большем, чем миллион, количестве экземпляров, нахватала хороших и отличных оценок и отзывов на крупнейших игровых порталах и в газетах-журналах, а также стала бесспорным хитом. Причем хитом стала совсем не благодаря "брендовости", как тот же Need for Speed: Carbon (хотя первый FlatOut тоже был довольно успешным проектом), а благодаря своей "обезбашенности". Благодаря чертовскому азарту, бешеной динамике, высокой "адреналиновости" и сногсшибательному драйву. Недурственная графика и неплохой звук прилагаются. Плюс, покореженные машины и простая, но действенная формула круговых гонок. В итоге — качественная и затягивающая игра.

__- Ганс -:__ На мой взгляд, лучшая игра года — FlatOut 2. Красивая графика, неплохой саундтрек, отличная физика, динамичный геймплей, несколько режимов — все это оставляет только положительные впечатления об игре. К тому же, она не слишком требовательна к ресурсам и не глючит.

__Clutch:__ В 2005-ом году было как-то легче выбирать, ведь был Fahrenheit... Ну, а сейчас игрой года назову, пожалуй, FlatOut2... За все: за отличную графику, реалистичную физику, за хороший саунд, за вылетающего из лобового стекла чела. Игру доработали и хорошо преподнесли...

P.S.: Мой спинной мозг не согласен с головным и хочет назвать игрой года Devil May Cry 3... Но я ему не поддамся.



ЛУЧШИЙ ТРА

Победитель: Alien Shooter 2

Претенденты: Tomb Raider: Legend, Alien Shooter 2, Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition, Just Cause, Shadowgrounds, El Matador, Bad Day L.A., Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Какая орда собралась здесь! Они все герои, чьи руки глубоко в багровом море, чьи глаза видели и необычное, и ужасное, в какие только места их не заносила злая судьба! В общем, каждому досталось "по возможностям и заслугам". В толпе притаилась симпатичная Лара Крофт, в любимой пропахшей потом кофточке и коротких шортиках. Это вам кажется, будто она милашка, да, у нее хорошо слаженная фигура, смазливое личико, и двигается она очень даже заманчиво, но в руках у Ларочки пистолет, а в душе она — дикий зверь, способный показать, где раки зубы чистят, любому громиле. Следите за ней.

Вокруг полукругом обступила итальянская мафия, умеющая, как никто другой, договариваться с жадными людишками. Все одеты одинаково по-мафиозному: неприглядные шляпы, плотные серенькие плащи, за которыми прячутся смертоносные стволы. Ребята любят пошалить. Еще чуть дальше между собой о технике затачивания ножей спорят слуги Закона и Порядка, El Matador и Just Cause, они не сильно похожи в подходе к своей работе, одному нравится slo-mo и узкие улочки и закоулки, другому — прыжки с парашютом и красочные фейерверки. В лице последнего общество потеряло отличного шоумена, в лице второго — ничего и не потеряло, по правде говоря.

В нескольких метрах правее видим реальный живой концерт, и, что важно, абсолютно бесплатный. Поэтому все больше и больше народу стягивается посмотреть на двух уникумов. Первый — типичный черный подросток, в длинной футболке, шароварах и кепке, выросший на улице, показывает чудеса брейка, второй — негр постарше, главный бомж Лос-Анджелеса и всея Америки, познавший все страхи, сулившиеся человечеству Нострадамусом и прочими "метеорологами" — заводил публику, речитативом объясняя все, что он думает о них без всяких прикрас. Получалось довольно весело. Getting Up и Bad Day L.A. выделяются из толпы, они неординарны.

Лишь один не подошел к месту выступления парочки, забавы простых американцев его не интересуют. Куда этим смертным до него, в чьей крови заключена подлинная демоническая сила. Данте давно не знает покоя, он превратил в прах не один легион созданий Мрака, не одну тварь японскую. Осталась лишь Альма... Нет, это из другой оперы. И все же зло не дремлет, оно идет сюда, содрогая землю своей мощью. Devil May Cry 3 ничто в сравнении с тем, что ждет его впереди.

А лишь забрезжил рассвет, на гребне холма появился Он, Герой, уничтоживший миллионы, триллионы врагов человеческих, подверженных единственному инстинкту — убивать. Он явился в исполинской броне и с гигантским пулеметом наперевес. Мелочь, подумал Он, оглядывая толпу. Нескольких секунд хватит... Детище студии Sigma Team пришлось по вкусу большинству. И, наверное, не только потому, что делали его российские разработчики. Alien Shooter 2 не нужна трехмерная фотореалистичная графика, не нужен мудреный сюжет, он не старается взять изящными формами вашего, точнее, вашей альтер-эго или акробатическими прыжками, и чувства юмора он лишен подчистую, но одного у него не отнять — бешеного драйва, вечно зашкаливающего адреналина в крови геймера. Разработчики сохранили концепцию геймплея, учли некоторые ошибочки, но в целом ничего менять не стали, лишь провели косметический ремонт. А больше ничего и не потребовалось.

ЛУЧШИЙ КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

Победитель: X3: Reunion

Претенденты: Завтра война, X3: Reunion, Romanians in Space, The Tomorrow War, Darkstar One



Что поделаешь, беден оказался прошлый год на космосимы. "Космические румыны" (Romanians in Space), которых серьезно могут воспринимать разве что обиженные венгры; российская игрушка "Завтра война", созданная на основе одноименной книги Александра Зорича, да пара гостей из совсем уж дальнего зарубежья — Darkstar One и X3: Reunion — вот, собственно, и все. Серьезной конкуренции здесь быть, по-моему, не могло, и победа очередного проекта из серии "X" была вполне предсказуема.

Похвалить же недотянувшую до победы "Завтра война" можно за неплохую реализацию боев, как в космосе, так и в атмосфере, за возможность посадки на поверхность планет — согласитесь, немного непривычно для космосима. Поругать — за вагоны глюков, отвратительную графику и прущие изо всех дыр недоделки. Darkstar One же сгубила линейность. Я понимаю, что создатели игры сознательно пошли на такой шаг для того, чтобы сделать сюжет как можно более интересным. История получилась действительно захватывающей, с этим спорить не приходится. Но свободой в угоду связному и ладному повествованию пришлось пожертвовать — и этим разработчики автоматически оттолкнули от своего детища большинство поклонников космосимов. И ни идеально прописанные характеры персонажей, ни графические красоты, ни ряд других, более мелких достоинств в итоге так и не смогли заменить свободы выбора.

И, наконец, дамы и господа, наш победитель! X3: Reunion, бережно соблюдающая заветы незабвенной Elite, сочетающая свободу с интересным сюжетом, оказалась единственной яркой звездой на фоне остальных игрушек-космосимов. Отрадно, что серия "X" по-прежнему держит марку, и лучшим доказательством этому служит первое место в номинации "Лучший космический симулятор — 2006". Да, конечно, у игры есть и свои недостатки, но о них в день триумфа "X3" мне вспоминать совершенно не хочется — победителей, как известно, не судят.

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

Победитель: Heroes of Might and Magic V

Претенденты: Company of Heroes, Defcon, В тылу врага 2, Medieval II: Total War, Heroes of Might and Magic V, Warhammer: Mark of Chaos.

Непростая это задача — определять лучшего в номинации "Стратегия-2006".

Своих эмиссаров в прошлом году представили такие популярные и уважаемые вселенные, как Star Wars и Lord of The Rings, Warhammer 40000 и Heroes of Might and Magic. На финальную битву вышли средневековые рыцари и рыцари-джедаи, орки и эльфы в кои-то веки заключили союз против нового общего врага — бронированных монстров Второй Мировой, а имперские штурмовики "Звездных войн" не на шутку схватились с воинами ворхаммеровского Имперского Десанта. Эпическая битва, после которой останется только один...

Среди претендентов было так много отличных игр, что лично я долго ломал бы голову, решая, за кого отдать свой голос. Однако у большинства избирателей с поиском лучшего из лучших никаких проблем не возникло — победа пятых "Героев меча и магии" была безусловной. Скажу по секрету, что Company of Heroes и Medieval II: Total War, тоже весьма достойные проекты, даже объединив голоса, отданные читателями за них, не смогли бы сбросить новоиспеченного лидера с пьедестала — настолько большим был отрыв победителя.

Итак, народ сделал свой выбор. Потомок прославленной королевской династии пришел занять трон, принадлежащий ему по праву крови. Игра, щеголяющая отличной графикой, интересным сюжетом, увлекательным геймплеем, не чурающаяся смелых экспериментов и при этом хранящая верность незыблемым традициям серии Heroes of Might and Magic действительно заслужила право называться Лучшей из Лучших. Снимаю шляпу перед Nival Interactive, которые подарили нам эту великолепную игру.

__ToR:__ Heroes of Might and Magic V: возвращение старых добрых Героев, только в 3D. Вдвойне приятно, что такой шедевр создали наши восточные соседи. Как говорится, не перевелись на Руси богатыри славные (в нашем случае, Герои).

ИТОГИ

Лучшие игры 2006 года

ЛУЧШИЙ QUEST\ADVENTURE

Победитель: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Претенденты: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Dreamfall: The Longest Journey, Broken Sword: The Angel of Death, Scratches, Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle, Paradise, Keepsake





Данная номинация, пожалуй, одна из наиболее интригующих, ведь лбами столкнулись и продолжения известных франчайзов, и долгострои, и просто отличные вещицы, обязанные храниться у всякого любителя квестов. Забегая вперед, оглянув мудрым взором все адвенчуры и попавшие в претенденты, и не дотянувшие даже до этого, скажем всем пессимистам: рано еще жанр хоронить.

Были неудачи. Ожидаемый шедевр Paradise Бенуа Сокаля, повествующий о девушке Энн Смит, попавшей в богом забытое африканское государство, оказался необычайно красивым и занудным одновременно. Авторы фэнтезийного Keepsake наступили на те же грабли, что и Сокаль, подарив отличные пейзажи и штампованный, совершенно не интересный сюжет.

Вот появление малобюджетного классического квеста Scratches сравнимо с посещением антикварной лавки. Небольшая новелла о писателе ужасов, ищущем вдохновение в старинном викторианском доме, таящем за затянутым туманом времени ужасающую трагедию. Квест, в котором игроку приходится полагаться не на оставленные разработчиками подсказки, а на собственную логику и интуицию. Невероятно атмосферный детектив, в котором страх не скалит зубы перед нами, а скрытно следует тенью, наступая на пятки. Если бы не атмосферность, игру ждала бы участь Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle, то есть забвенье для большинства геймеров, а так — один из лучших квестов 2006 года. К сожалению, в закоулках памяти потерялось и ретро "Звездное наследие 1: Черная Кобра", за год о нем успели все забыть.

С разницей в полгода выходят продолжения известнейших, даже культовых адвенчур: драматичное чудо от Рагнара Торнквиста Dreamfall: The Longest Journey и четвертая часть о приключениях Джорджа Стоббарта — Broken Sword: The Angel of Death. К нашему удивлению, обе игры получились достойными друг друга и даже гармонично смотрелись вместе. Новый Broken Sword, возрождая серию, сосредоточился на загадках, мало внимания уделяя проработке сюжета, Dreamfall — с точностью до наоборот, плюнул на головоломки, опустив сложность их чуть ли не до нуля, взамен подарив головокружительный сюжет, вкупе с великолепнейшими саундтрэками и частыми "вау-моментами".

Но всех обогнал другой долгострой, пришедший к релизу только чудом, по-другому сказать мы не можем. Многострадальный Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth шел к релизу продолжительных шесть лет, буквально хороня под проблемами собственных разработчиков. Наш низкий поклон перед этими героями, не заявившими о своем банкротстве раньше, чем игра легла на прилавки, иначе мы никогда не увидели бы лучшую игроизацию произведения Говарда Филипса Лавкрафта вообще, как не увидим некогда анонсированный сиквел Dark Corners of the Earth. В холодящей, пугающей и манящей adventure/FPS от каждой мелочи веет стараниями создателей, и пускай игру ругают за ее консольное прошлое и устаревшую графику, пускай жалуются на не лучшую экшен-составляющую, но Call of Cthulhu уникален. За каждым углом, в каждом иннсмаутском окне застыл подлинный ужас, а благодаря большому вниманию к созданию живой атмосферы и толковой режиссуре мы получили настоящий хоррор, настоящее приключение. Браво, Headfirst!

TooDam: *Первая часть Dreamfall, которая именовалась "Бесконечное Путешествие", была пройдена мной несколько недель назад, т.к. я решил пройти серию, начиная не с последней части, а с начала. Поначалу это был квест с отличным переводом, но потом я поразился созданному и проработанному миру, узнал, что запоем можно играть не только в активные игры, но и в квесты. Сюжет стоял на уровне Пленскейпа, а виды, которые не портила даже средненькая графика, — на уровне каких-то картин фантастической тематики. Класс, скажу я вам. Игра — несомненный шедевр. Вторая часть очень хороша, но больше похожа на Фаренгейт. Зачем? Может, из-за того, что первую уже не повторить, а может, зрителю так больше нравится — но это уже другой жанр.*

Мой выбор был бы очевиден в этой категории, если бы не одно "но". Оно носит имя "Зов Ктулху". Еще сам фильм в свое время произвел на меня какое-то странное впечатление. Впервые фильм не закончился поцелуем героя и его девушки, а враги не посдыхали под тоннами свинца. Я был тогда еще слишком мал, чтобы понять смысл, но уже достаточно взрослый, чтобы догадаться о каком-то зверском потенциале, бурлящем в глубине. Именно игра мне напомнила про фильм и передала его атмосферу. Только уже не я гнался за ней, а она была вокруг. Я жил в этом мире. Мире Говарда Лавкрафта. Мир мистики, трагичных концовок и жизненного смысла, присутствующего в каждом его творении. Браво, разработчики, пусть мир играет в Симсов, пока вы становитесь банкротами, пусть критики кричат о скукотище и отсутствии аркадности, а я играю и благодарю вас за чудесную, первосортную, уникальную игру.

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

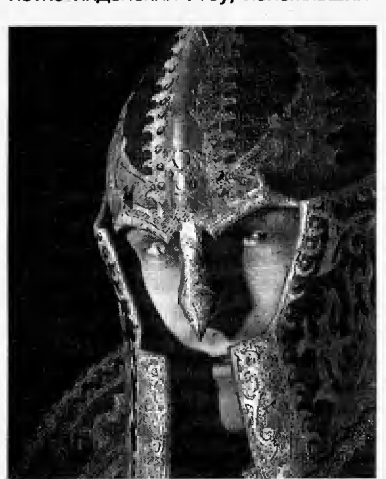
Победитель: The Elder Scrolls: Oblivion

Претенденты: Gothic 3, Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent, Company of Heroes, Dark Messiah of Might & Magic, Heroes of Might and Magic V, Prey, Neverwinter Nights 2, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Споров о том, кто же покажет лучшую графику до объявления осенью о переносе Crysis, и не было. Какие могут быть споры после шокирующих геймплейных роликов! Обещанная графическая экзотика, полностью вкусить которую смогут лишь обладатели hi-end машин, была отложена до следующего лета. Пришлось выбирать из того, что уже имелось.

Совсем недавний Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, разрабатывавшийся для нескольких платформ, наступил на ноги многочисленным скептикам, оказавшись очень даже неплохим в графическом плане. Впечатляющие спецэффекты приковывают к монитору, а панорамы ночного Лас-Вегаса в какой-то степени даже шедевральны. Причинами тому, что игра осталась, как говорится, "не у дел", можно посчитать большие требования к ресурсам компьютера, выставляемые ею, и жанровую принадлежность. Все-таки тактический шутер от первого и третьего лица не так популярен, как шутеры классические и ролевые игры, а оные есть главные конкуренты. Еще об одном Tom Clancy's, на сей раз разговор о Splinter Cell: Double Agent, наконец внесшем в свою серию свежую искру. Игра так же, как и Rainbow Six: Vegas, разрабатывалась не только для владельцев PC, тем не менее, с графикой не ударила в грязь лицом. Жаль, но девелоперы не додумались толком оптимизировать движок.

Что-то пытался показать инопланетно-индейский Prey, положивший-



ся на выражение "бог любит троицу". Два года подряд первое место в номинации забирали проекты с последним известным движком от id Software — это Doom 3 и Quake 4, но — увы, возможности скрупулезного мотора более не удивляют. За сказочность и сочную цветовую гамму номинировался Heroes of Might and Magic V, однако фэнтезийные образы показались ничем в сравнении с самой шикарной из нами виденных стратегией — Company of Heroes. Маниакальная дотошность и внимание к деталям, а также непревзойденные в роскошности баталии — главные ее аргументы. И если бы не нашествие ролевых игр, именно ей посчастливилось бы стать лучшей в 2006 году.

За место под солнцем сцепились три долгожданных гиганта: The Elder Scrolls: Oblivion, Neverwinter Nights 2 и перепатченный Gothic 3. Праздник для ролевиков и кошмар для пользователей средних — до выхода первого из них — машин. Да, РПГ вслед за шутерами погналось за техническими новинками. Не совсем удачный Neverwinter Nights 2, как и все, обещавший визуальное совершенство, явил миру движок Electron, прямо-таки жрущий ресурсы для своего театра теней. Горе-игра Gothic 3, пропатченная и перепатченная, придется по вкусу всем, кто любит мягкие тона, романтичные пейзажи и неприкрытую готичность. Колыхающая трава и листья на деревьях, четкие текстуры, огромное количество полигонов и многие другие положительные качества новой Готики говорят сами за себя. Но, очевидно, глючность и поздний выход относительно главного конкурента сыграли с немецким РПГ злую шутку.

Итак, в номинации "Лучшая графика 2006" по вашему, дорогие читатели, мнению победителем становится The Elder Scrolls: Oblivion. Первоначально требования его показались заоблачными, но теперь то мы знаем, Oblivion получился более демократичным, чем его конкуренты. Вооружившись фотореализмом, его мотор, не зацикливаясь на мрачных и "камуфляжных" цветах, рисует удивительно живой мир, в котором, как выразился один из наших обозревателей, "можно просто жить".

ЛУЧШИЙ АДДОН

Победитель: Half-Life 2: Episode One

Претенденты: Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate, Half-Life 2: Episode One, Warhammer 40.000: Dawn of War — Dark Crusade, F.E.A.R. Extraction Point, "Проклятые Земли. Затерянные в Астрале".



Мы не гадали на кофейной гуще. Мы не брались за карту звездного неба, чтобы узнать будущее. Мы даже ставок не делали, потому что прекрасно понимали, стоит этому типу попасть хоть в одну номинацию, он, безусловно, победит, независимо от маститости своих конкурентов. Всеобщее признание — крупный козырь, статусвип на все вечеринки, проездной билет на любой вид транспорта, роскошные подарки и горы золотых медалек, статуэток и значков, стоит его заработать — и двери начинают открываться.

Любимец публики с легкостью расшвырял целую орду из мелких аддонов: в стороны с грохотом отлетели и бледный Dungeon Siege 2: Broken World, и мелочный Movies: Stunts & Effects, и скудный Ex Machina: Меридиан 113, и остальные попытки девелоперов с издателем подзаработать "на хлеб". Остались лишь самые крепкие, сделанные на совесть, но судьба оных была предрешена...

Он отметает от себя конкурента в лице русского "Проклятые Земли. Затерянные в Астрале", дополнения, не опустившегося ниже планки оригинальной игры, однако немного опоздавшего по времени. Да и соперничать ему пришлось не с вторсырьем. В ауте оказывается и еще один аддон к "мясной" стратегии об орках и эльфах в космосе — Warhammer 40000: Dawn of War — Dark Crusade. Нет, дружок, сколько бы легионов вы ни бросили на штурм, как бы бездумно ни карабкались, отвергнув инстинкт самосохранения, вам не пробиться наверх, где каждый наивный смельчак получит по заслугам монтировкой, видавшей лбы и потверже. Этот же текст адресуется и скороспелому Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate. Шустрое появление маленьких, удаленьких Гномов с мамонтами и редактора карт — еще не повод для медали. Холодным взглядом попробовал убить Героя F.E.A.R. Extraction Point, но, несмотря на заверения разработчиков, что огрехи оригинала обойдут дополнение стороной, "Эвакуация" оказалась его истинным продолжением, с прежними прелестями и недостатками.

Повторяюсь, стоило первому эпизоду сериала о невезучем докторе Фримене попасть в номинацию, он тут же оказался лидером, все сильнее отдаляясь от остальных, и догнать его никому было не по силам.

Критиковать аддон Half-Life 2: Episode One можно столько же долго, сколько и оригинал. Уж было много споров. Одни говорят: так же туп ИИ противников. Другие — но как умело поставлены скрипты, в какую феерию превращается пробежка по уровням. Одни: сюжет открывается смертельно медленно, будто разработчики желают растянуть его не только на дополнения, но и полноценные HL3, HL4 и т.д. А другим все равно, водит ли их за нос Valve, существует ли таинственный сценарий М. Лейдлоу. Гораздо больше их интересует, что будет дальше, за новым поворотом, что именно вся корпорация во главе с Гейбом Ньювеллом достанет из глубокого черного цилиндра, чтобы послушные фанаты поднимали упавшие челюсти и бурно аплодировали. Сериальность, как признались сами разработчики, дала им уникальную возможность экспериментировать. Первый эксперимент прошел относительно удачно. Half-Life 2: Episode One — лучшее дополнение 2006 года.

ЛУЧШИЙ ЗВУК

Победитель: Heroes of Might and Magic 5

Претенденты: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Fallen Lords: Condemnation Gothic 3, Heroes of Might and Magic V, Scratches

Удивлять игрока графикой — обычное дело для компьютерных игр. А вот действительно хорошая музыка и звук не так часто встречаются даже в самых культовых играх. Поэтому лидеров в этой номинации можно было угадать заранее.

Нельзя не отметить среди игр 2006 года звуковое сопровождение Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Мрачная атмосфера этой игры во многом обязана пугающе правдоподобными звуками, которые сопровождают каждое наше действие. Как показало голосование, страшные звуки Call of Cthulhu заслужили признание многих игроков.

Одной из лучших в ушедшем году стала музыка Gothic 3. Результат совместной работы Бохумского Симфонического Оркестра, группы Corvus Corax и голливудской вокалистки Элизабет Скотт под руководством Кая Розенкранца никого не оставил равнодушным. И все же Готика уступила первенство в этой номинации Героям 5.

Пол Ромеро и Роб Кинг, бессменные композиторы серии Heroes of Might and Magic, каким-то чудом очередной раз превзошли себя и написали для Героев 5 еще лучшую музыку, чем для Героев 4. По-настоящему эпические, таинственные, мрачные и грозные композиции порой на несколько минут отрывали от игры, заставляя просто слушать и проникаться красотой мира Героев 5. Идеально было выполнено и звуковое сопровождение: надолго отпечатались в памяти жуткий смех суккуба, рычание драконов, боевые кличи рыцарей и другие голоса игры. Свою роль в этой победе сыграли актеры, отлично озвучившие главных действующих лиц. Безусловно, в 2006 году лучшим звуком обладала игра Heroes of Might and Magic 5.





Плод сотрудничества канадской Electronic Arts и шведской DICE одерживает уверенную победу в нынешних итогах года. Результат более чем закономерен, так как именно серия Battlefield сподобилась на революцию в жанре онлайновых шутеров — Battlefield 1942 уже тогда поражал театром боевых действий, ураганным геймплеем и открытыми пространствами, на которых разворачивалась бескомпромиссная борьба.

ИТОГИ

ЛУЧШИЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

Победитель: Battlefield 2142

Претенденты: Dark Messiah of Might & Magic, Prey, Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent, Магия крови: Многопользовательское дополнение

Интересно, что в прошлом году награда "Лучший мультиплеер" ушла к Battlefield 2, из штанишек которого и вырос наш сегодняшний победитель. Во многом популярности Battlefield 2142 поспособствовала простота игрового процесса, чуть ли не идеальный баланс, традиционно широкий парк техники, не похожие друг на друга специализации бойцов и тот адреналин, который лошадиными порциями выбрасывается при захвате каждой ключевой точки.

Дополнение танков двуногими роботами будущего, равно как и заметно увеличившаяся динамика геймплея, не дают почувствовать себя спокойно ни на минуту. Солдатня бросается врассыпную при виде грозной "вертушки", пилоты шагающих машин смерти опасливо оглядываются в поисках гранатометчиков и ракетных установок, а короли неба (истребители) как огня боятся напороться на понатыканные всюду зенитки. Да, это та война, которую мы хотели увидеть, ради такого удовольствия не жалко выложить n-ную сумму на улучшение компьютера и отжалеть уйму трафика на охочую до этого дела игру.



ЛУЧШИЙ СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР

Победитель: FIFA 07

Претенденты: Pro Evolution Soccer 6, NHL 2007, Football Manager 2007, FIFA Manager 07, LMA Manager 2007, Championship Manager 2007, Championship Manager 2006, FIFA World Cup 2006, Premier Manager 2006-2007.



В этом году хватало и хороших симуляторов, и отличных менеджеров. Так, хотелось бы отметить NHL 2007, симулятор хоккея, который получился лучшим из всей линейки и по праву заслужил похвалы и одобрение со стороны фанатов.

Футбольные менеджеры в этом году вышли в достаточном количестве, а, главное, и качественных продуктов хватало. Многие верили, что Football Manager 2007 сумеет составить достойную конкуренцию симуляторам.

Однако большинство любителей спортивных игр в нашей стране, видимо, предпочитают более динамичные игры. Поэтому основная борьба в этой номинации развернулась между двумя гигантами футбольных симуляторов — FIFA 07 и Pro Evolution Soccer 6.

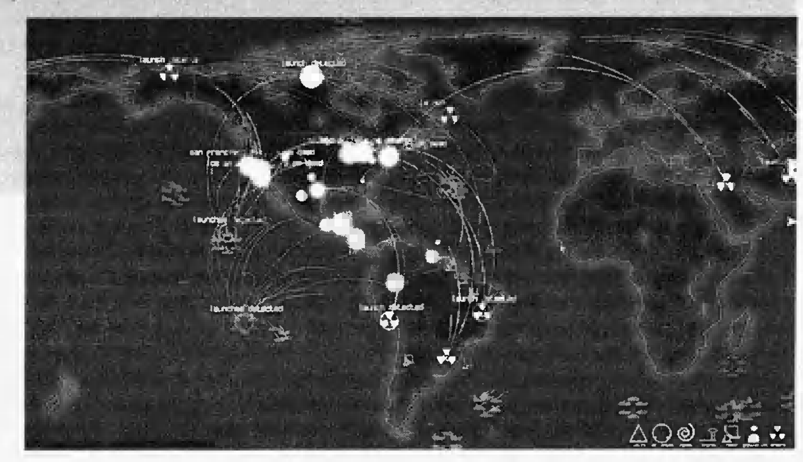
И американские и японские разработчики в очередной раз подлатали и вылизали свои игры, добавили различные бонусы, развернули пиар-кампании — в общем, сделали все, что бы стать лучшими! В итоге, победа и "спортивный Оскар" досталась FIFA 07, видимо, их лицензионные команды и режим "Менеджера" (и то, что PES все-таки больше консольный продукт), сыграло решающую роль.

Что ж, любители круглых сфер и великолепных пятерок, вы свой выбор сделали, а азиатским разработчикам предстоит поломать голову, как в нынешнем году удивить публику и попытаться отобрать трон у FIFA.

САМАЯ ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА

Победитель: Defcon

Претенденты: Defcon, LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy, Ex Machina, Condemned: Criminal Origins, Fallen Lords: Condemnation



Ничто не предвещало будущих событий. Оригиналы мерились количеством проданных копий за первые недели после релиза, нулями в сумме бюджета и собственной родословной, как без всякого предупреждения небо раскололось и незамедлительно обрушилось.

Первой же волной за горизонт унесло Condemned: Criminal Origins и Fallen Lords: Condemnation, игры в чем-то и своеобразные, но старающиеся держаться в определенных жанровых рамках. Будь их создатели посмелее, поавантюрнее, могли б рассчитывать на нечто существенное, а так — спасибо, что забежали на наш скромный праздничек, и до свиданья.

Второй волной сорвало с колес привыкшую к постапокалиптическим пустыням и саваннам Ex Machina. Неповоротливый БелАЗ, оснащенный мощными пулеметами, разрывающими на уродливые куски всякого соперника, оторвался от земли и устремился в безграничный космос. Игра оказалась нетривиальной и весьма обаятельной. Как и в "Космических рейнджерах", игрок попадает в живой мир, в котором никогда не знаешь, что тебя ждет. Вы вправе стать "на путь истинный" или обратиться не жалеющим никого разбойником. Затягивающий игровой процесс, проработанный мир и запоминающееся ничуть не менее оригинальное музыкальное сопровождение — все складывалось в предельно гармоничную игру. Но нет добра без худа, однообразность Ex Machina на многих действует не хуже снотворного.

Третьей волной сдуло LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy. Скрещение культовой эпопеи Star Wars и некогда популярного детского конструктора в одной трехмерной аркаде — такое надо было еще придумать. А потом умело реализовать, чтобы миллионы заинтригованных не закидали помидорами. Но — получилось, и вышла первая часть, а спустя год успех повторила вторая часть, The Original Trilogy. Графическое исполнение и искусственный интеллект перекочевал из оригинала, во всем остальном бесподобная аркада стала только лучше. Шествие по сценам из кинокартин и добрый стеб над первоисточником, разнообразие миссий и огромное количество всяческих бонусов — что еще нужно, чтобы весело провести время не только любителю Star Wars? Пожалуй, этого хватит.

Четвертой взрывной волне никого не досталось. Ядерная атака прекратилась, оставив вокруг чистое серое поле, без единой живой души, а в воздухе застыли пыль и пепел. Половина земного шара уничтожена, конкуренты тоже, а монитор — в пятнах психоделических цветов. Defcon — третий артхаус, выходящий из-под крыла британского разработчика Introversion Software, почти ничего не занимающий на жестком диске, требующий минимум от вашего компьютера. Редкостная вещь, прозванная "симулятором ядерной войны". Стоит ей поселиться на вашей машине, вы надолго забудете, что на досуге читают книги, глазеют на дурацкие ток-шоу по телевизору или чатятся и отписывают на форумах умные мысли. Вы начнете считать партии, количество проигрышей и выигрышей, а после нескольких часов глобальных войн в онлайне протрете устало покрасневшие глаза и удалите навсегда все софтовые игрульки, оставив в панели быстрого запуска значок одного развлечения — Defcon.

БЛИЦ

Купер: *Хм, игра года 2006... Так много игр пронеслось перед глазами, возбужденно уставленными в монитор... Так много игр, хороших и плохих... Они забрали драгоценнейшие часы нашей жизни, но сделали это красиво и приятно. Игра года 2006... В Тылу Врага 2. Эта Игра — творение наших соотечественников, Игра — новый период отечественной игроиндустрии. Это просто Игра, которая, имея глубокую душу, познакомила меня с собой и осталась в моей памяти навсегда...*

sapphiRe: *Company of Heroes. Парни из Relic все же сумели, несмотря на надоевшую всем тему Второй мировой, сделать шедевр, передать атмосферу и дух боя, за что мы им и благодарны!;)*

Нортон: *Голосую за "Санитаров подземелий" в номинации "РПГ года". Не думаю, что аргументация так уж и нужна. Но для тех, кто не играл: отличная игра, чем-то напоминающая Фоллаут, с симпатичной трехмерной графикой, неплохим сюжетом, своеобразным гоблиновским юмором и отличной анимацией. Кроме того, она чертовски атмосферная, затягивающая и "такая наша"...*

Волхв: *Для меня игрой года 2006 стала Gothic III. Несмотря на всю забагованость, несмотря на "глючность", несмотря на высокие требования, она сохранила ДУХ Готики. А это кое-что да значит. В ней есть немного юмора, сарказма, да и графика нисколечко не подкачала.*

Тор: *"Everybody, run now!" — кричит Джаред Лето в одноименной с названием игры песне. Действительно, расшвыривая в разные стороны всех конкурентов, к пьедесталу прорывается великолепный Oblivion. Под его сокрушающими ударами падают и БАГатая Gothic 3, и вторичный Neverwinter Nights 2, и инновационный (по большому счету) Prey, и многие другие... И вот, снеся голову наглому выскочке Condemned, с довольной рожей шедевр от Bethesda подходит к трону. Но тут раздается негромкий хлопок — и одновременно с гильзой падает на землю лучшая РПГ 2006-го года. "Победа была так близка..." — проносится в голове у Oblivion, и все вокруг начинает темнеть. В последнее мгновение он замечает шестерых американских десантников, быстрым маршем следующих к короне и трону, которые должны были принадлежать ему.*

Да, в этом году мой выбор — титаноподобная, крайне разнообразная и внешне шикарная Company of Heroes.

Werewolf: *Игры года 2006? Их две. Первая — Dark Messiah of Might and Magic (потому что магия + колюще-режущее оружие + физика + кровь — это стильно и свежо). Единственная игра 2006-го года, которая была пройдена почти до конца, оставался только эпилог. Но дурацкая путаница сейвов решила дело за меня.*

И вторая — "Санитары Подземелий". В 2006-ом пощупать не успел, сейчас хотел отыграться за тот год, да не тут-то было: компу, видимо, очень не нравятся игры, в которые я играю, и он все время "вешается". Но та часть, которую я успел пройти, впечатлила меня сильнее многих других игр 2006-го года. Разве что озвучка подкачала.

Dragonfly: *Gothic 3. Не все удалось разработчикам, есть обидные ляпы, но... Ни одна другая игра не смогла создать атмосферу такого полного погружения в свой мир: в нем не играешь, в нем действительно живешь! А за музыкальное сопровождение отдельное спасибо. В сравнении: вылизанный практически до блеска Oblivion (музыка, кстати, в нем тоже просто замечательная) оказался для меня конфеткой в яркой красивой упаковке, но, увы, без изюминки. Каким-то он "сухим" и "бездушным" показался. И в то же время, взвесив все за и против, прихожу к неутешительному для себя выводу, что объективно именно Oblivion достоин 1-го места. Ну, а лично для меня, Gothic 3 все равно уже стала лучшей игрой-2006.*

Striker: *"В тылу врага 2" — и точка. Пусть миссии туповаты и частенько переходят в "перебей все, что движется", но графика, физика и модель повреждений не подкачали. Сохранилась атмосфера предыдущих игр, что, несомненно, радует. Да и вообще, это первая игра с более-менее правдивым штурмом Рейхстага. Достойное продолжение серии.*

Drive: *Игра года — Готика 3. Отличный, проработанный, разнообразный мир, а также неповторимая атмосфера (особенно в Нордмаре). До этого я переживал такие ощущения только когда в первый раз заходил в Долину рудников во второй части.*

Pasol: *"Санитары подземелий". Почему? Объясняю: купил в субботу где-то в 15.00. Пришел, установил, сел играть примерно в 16.00. Играю, играю, играю — захотелось кушать. Посмотрел на часы: воскресенье, 14.00. Как говорится, по comments =).*

Waldo: *Господа, Игра года — это когда гоночный болид несется на всей скорости по лесу, а впереди летит его водитель:). Когда ты прыгаешь на трамплине и с замиранием сердца наблюдаешь, как добрый десяток машин еще в воздухе превращается в груду бесполезного металлолома. А еще это неповторимая атмосфера "ретро", фирменная музыка (по качеству, на мой вкус, намного лучшая, чем во всей серии NFS вместе взятой) и гениальная идея добавить в гоночную аркаду Havoc 2. И драйв, адреналин и азот ради красивой аварии... Даже такое слово, как "авария", здесь звучит как-то слабо.*

Но главное не в этом... Главное: разработчики не уподобились бизнесменам из EA и сделали из второй части действительно качественную игру.

Вы еще не догадались, о ком идет речь?.. Тогда мы идем к Вам!

Leshiy: *Эта "затягивающая" атмосфера, этот высокодетализированный мир... Это невозможно описать словами... Relic Entertainment снова сотворила чудо... Такого не было со времен (дай-ка вспомню), пожалуй, великого и ужасного "сорокатысячного" Вархаммера... И если вы еще не догадались, то я выбираю Company of Heroes...*

GoRdonEY: *Condemned: Criminal Origins. Хорошая графика, интересный сюжет, качественный эмбиент. По совместительству, единственная страшная игра этого года.*

STEEL THUNDER: *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Самая атмосферная игра этого года.*

Scratch: *Newerwinter Nights 2, однозначно... Лучшая RPG... Никакой Gothic 3 и не снилось, с ее системными требованиями. NWN 2 — это детально проработанный мир, отличнейший сюжет, очень даже неплохая графика, а что еще RPGшнику надо? Мой выбор — это Newerwinter Nights 2 — И никаких излишних комментариев!*

$3RW3R: *Ждал Готику 3. Сомневаюсь, что именно такую:(. А больше всего удивила игра Company of Heroes.Это же целый шедевр! Заставила перечитать книги про войну. Вот так и нашел повод, чтобы оторваться от компа.*

Benik: *Из RPG — несомненно Готика 3.Пусть тормоза и баги, но зато какой огромный мир, свобода и атмосфера...*

YURAn: *Мой выбор — Санитары подземелий. Отличная игра, полна юмора (Гоблин, как всегда, на высоте), неплохо проработанный мир, сюжет, поведение NPC. Это как глоток свежего воздуха после n-ого прохождения Fallout'а 2.*

ИНТЕРВЬЮ

"Корсары III: Сундук Мертвеца" — искателям приключений...

Поверь, Ансельмо, человек находит
Вот в этих диких скалах, в бурном море
Душе созвучье, что найти не мог он
Там, где спокойней воды, берег — краше.

Думаю, что среди вас, уважаемые читатели, есть немало тех, кто в детстве мечтал быть пиратом, и тех, кто не прочь насладиться романтикой морских приключений сейчас, пусть даже и в мире виртуальном. Благо, российская компания "Акелла", известная всем по играм морской тематики, нам такую возможность предоставила и сейчас готовит дополнение к вышедшим в прошлом году третьим "Корсарам" — "Корсары III: Сундук Мертвеца". Собственно, о нем мы сегодня и будем говорить с Дмитрием Барановым, гейм-дизайнером и скриптером проекта "Корсары", который любезно согласился ответить на все наши вопросы.

ВР: Здравствуйте, Дмитрий. Разрешите для начала задать несколько вопросов личного характера. Как долго Вы работаете в игровой индустрии и, собственно, как Вы в нее пришли?

Дмитрий Баранов: Работаю 2.5 года. Сам был фанатом серии еще со времен первых "Корсаров", и работать в "Акелле" было моей давней мечтой. Как пришел?.. Взял, да и пришел! На самом деле — случайно узнал через друга по предыдущей работе о "необъявленной" вакансии.

ВР: Перейдем непосредственно к вопросам о самой игре. Сколько человек создают дополнение, и как долго велись работы над "Сундуком мертвеца"?

Дмитрий Баранов: На данный момент это 8 человек. Сейчас проект находится уже на стадии тестирования, поэтому один из программистов был переведен на другую игру. Мы очень много времени потратили на подготовку зарубежного релиза "Корсаров 3". Поэтому полноценная работа над адд-оном стартовала приблизительно с начала лета 2006 года.

ВР: Как известно, "Сундук мертвеца" выходит 15 марта, успели ли вы полностью завершить работы над проектом? Не повторится ли прошлогодняя ситуация, когда "Корсары 3" поступила в продажу, откровенно говоря, сырой и имела немало багов? Учли ли разработчики замечания и пожелания рядовых игроков, которые они оставляли в различных форумах и конференциях?

Дмитрий Баранов: С одной стороны, мы читали многие форумы, и, конечно, старались учесть конструктивные замечания. Но с другой стороны, предшествующий опыт научил нас с осторожностью относиться к пожеланиям игроков. Например, основным требованием к игре "Пираты Карибского моря" было "убрать ненужные джунгли". Тогда как вместе с релизом "Корсаров 3" на нас посыпались упреки "куда же вы дели наши джунгли?!". Мотивация угодить поклонникам серии "Корсары" у команды была очень высокой. Тем более что многие их желания пересекались с нашими собственными, не реализованными в оригинале. Говоря о технической части, могу сказать, что нам удалось добиться совершенно стабильной работы игры. А без полномасштабного бета-тестирования мы даже не собираемся отправлять игру в печать.

ВР: В качестве нашего игрового Альтер-Эго по-прежнему будут выступать Блейз и Беатрис, или же в игре появятся новые герои?

Дмитрий Баранов: В игре появится абсолютно новый третий персонаж. Его "личные качества" наверняка станут приятным сюрпризом для многих любителей пиратской тематики. Кроме того, у нового героя будет полноценная сюжетная ветка, немного другой стиль анимации и уникальное оружие.

ВР: Расширится ли карта? Возможно, мы увидим в дополнении новые города, острова?

Дмитрий Баранов: Да, в дополнении появится несколько необитаемых и один обитаемый остров, и плюс несколько новых локаций и модифицированные старые. Мы создали новый город и множество уникальных мест специально для квестовых линеек. Многие старые локации подверглись модификации. Их схожесть с уже существующими игровыми территориями ограничивается лишь деталями, тогда как концепция стала абсолютно другой.

ВР: Что вы можете сказать о сюжете? Надеюсь, сценаристы поработали на славу. Как обстоят дела с квестами?

Дмитрий Баранов: Здесь все в порядке — квестов действительно стало гораздо больше. Сюжетная ветка Блейза и Беатрис была доработана, она стала длиннее и насыщеннее событиями. Появилось несколько сторонних линеек и одиночных квестов. Задания, которые раньше создавались генератором квестов, теперь — лишь незначительное подспорье для героя.

ВР: В недавнем пресс-релизе говорилось несколько слов о новой боевой системе. Не могли бы Вы рассказать о ней поподробнее?

Дмитрий Баранов: Мы абсолютно полностью изменили боевую систему. Основу ее составляет так называемая "автоатака". Персонаж, входя в боевой режим, наносит удары с определенной периодичностью времени, которая зависит от характеристик оружия. За нанесенный или полученный урон персонаж получает "ярость", которую может тратить на мгновенные спец. удары. В распоряжении игрока будут такие действия, как парирование, отталкивание врага на расстояние, действия, заставляющие противника замереть, и некоторые другие.

ВР: Будут ли в адд-оне новые корабли, или же парк судов останется прежним?

Дмитрий Баранов: Появится один новый корабль, он будет доступен для нового персонажа. Мы сочли, что лишние корабли просто нет смысла создавать. Очень много сил в работу над моделями судов было вложено еще во время разработки "Корсаров 3". Тут же будет уместно вспомнить, что игровой процесс ориентирован скорее на улучшение одного судна, чем на приобретение большого количества новых кораблей.

ВР: Какие изменения претерпит экономическая система?

Дмитрий Баранов: Никаких. На мой взгляд, она и так работает отлично. Ведь наш жанр — не симулятор морского торговца. А возможность заработать в "Корсарах 3" есть — если увлечься торговлей, то за малый срок можно получить отличные прибыли. Хотя грабить все равно окажется чуть-чуть выгоднее...

ВР: Изменится ли графическая составляющая игры? Storm 2.5 подвергся модификации? Если да, как это отразится на системных требованиях?

Дмитрий Баранов: Если модификации и были, то они незначительны. По крайней мере, их не хватает для того, чтобы говорить о Storm 3.0. Системные требования немного вырастут, впрочем, вряд ли это будет заметно на фоне современных монстров графики. Кроме этого, мы сделали одно очень зрелищное изменение в графике. Пока я не буду раскрывать карты — пусть это будет сюрпризом.

ВР: Писался ли новый саундтрек для "Сундука мертвеца", или дополнению достанется музыкальное сопровождение оригинала?

Дмитрий Баранов: Нет, здесь изменений не будет. Наша работа была в первую очередь сконцентрирована на сюжете. Так что в адд-оне будет саундтрек, оставшийся от оригинальной версии — практически живая классика музыки к пиратским играм.

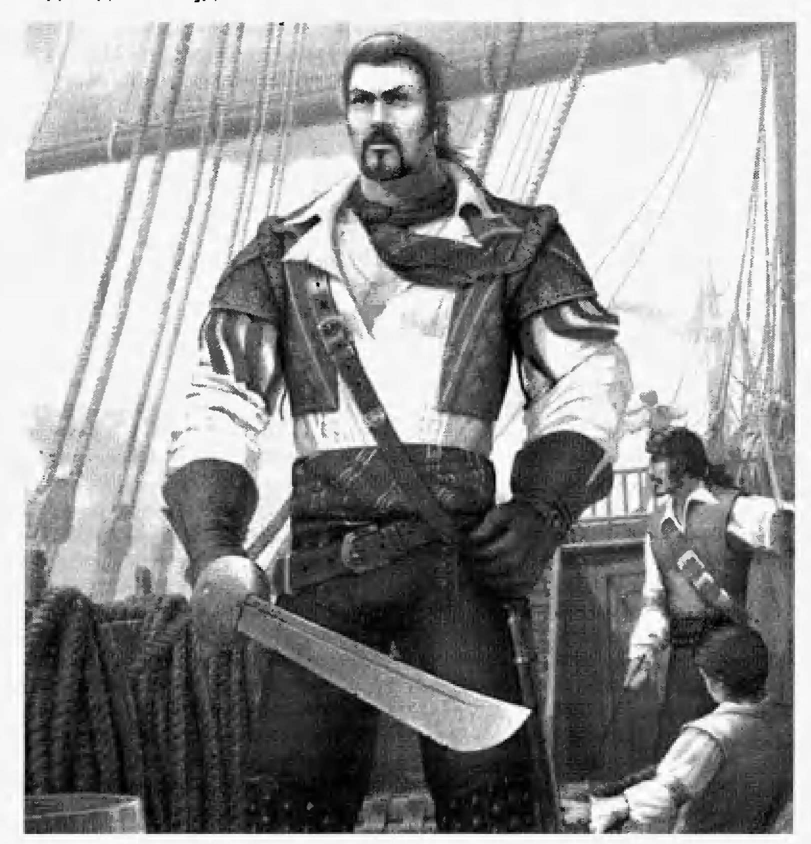
ВР: Осенью состоялся релиз третьих "Корсаров" на Западе. Как игра была принята тамошними игроками? Планирует ли "Акелла" издавать адд-он в Европе и Северной Америке?

Дмитрий Баранов: За этой информацией Вам нужно обращаться уже не ко мне... Но, насколько я знаю, этому ничто не мешает.

ВР: Огромное спасибо за то, что согласились ответить на наши вопросы.

Дмитрий Баранов: Спасибо и Вам за интересные вопросы и внимание к нашей работе. Отличных игр и попутного ветра!

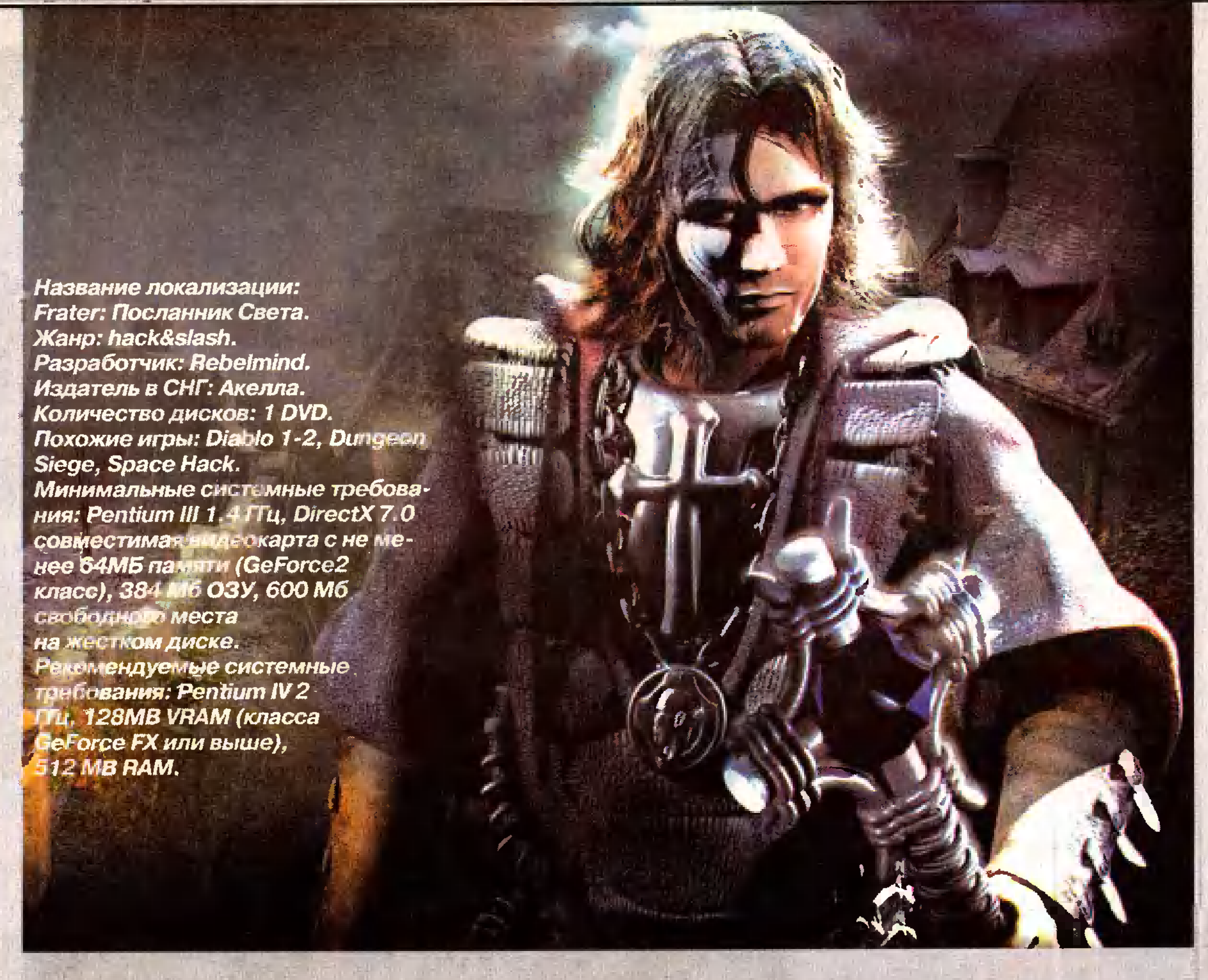
Беседовал Мискевич Дмитрий aka Stoover



ОБЗОР

Frater

Вот уже более шести лет игроделы разных стран развлекают себя охотой на Дьяблу. Правила просты: Diablo нужно догнать по всем параметрам, а потом убить. И хоть охотников до звания "Лучшего hack&slash'a" уже немало, число новичков, желающих проявить себя, с годами не уменьшается. На этот раз бросить вызов злу решила польская студия Rebelmind. Чтобы сразу отграничить себя от конкурентов, разработчики положили в основу сюжета не фэнтезийные штампы и не мифы прошлого, а исключительно истории собственного сочинения, написанными в стиле фантастики конца XIX — начала XX века.



Название локализации: Frater: Посланник Света.
Жанр: hack&slash.
Разработчик: Rebelmind.
Издатель в СНГ: Акелла.
Количество дисков: 1 DVD.
Похожие игры: Diablo 1-2, Dungeon Siege, Space Hack.
Минимальные системные требования: Pentium III 1.4 ГГц, DirectX 7.0 совместимая видеокарта с не менее 64МБ памяти (GeForce2 класс), 384 Мб ОЗУ, 600 Мб свободного места на жестком диске.
Рекомендуемые системные требования: Pentium IV 2 ГГц, 128MB VRAM (класса GeForce FX или выше), 512 MB RAM.

Весьма необходимая божественная часть тайной небесной натуральной философии...

...Или, проще говоря, "алхимия", по мнению Rebelmind, в XIX веке совершила огромный шаг вперед. Мудрецы разгадали секреты Философского камня, Изумрудной скрижали Гермеса, и даже "Сна Осириса". И нет ничего удивительного в том, что нашелся алхимик по имени Маркус Доминиус Ингенс, который обратил свое знание во зло и открыл путь демонам ада в мир людей. Прочие алхимики изрядно перепугались и с помощью "Сна Осириса" решили позвать на помощь Избранного, что сидит на вечном троне в Месте Равновесия в глубокой медитации. Связаться с ним в прямом эфире не удалось: помешал так называемый "черный эфир". А в черном эфире, надо сказать, качество связи преотвратительное: одни щелчки да потрескивания. И вот тут уже, как ни крути, пришлось позвать нас в лице специально обученного охотника для борьбы со злом (вроде Ван Хельсинга), чтобы очистить эфир и связаться с Божьим посланником.

Уже через час после начала игры становится понятно, насколько богатой (если не сказать больной) фантазией обладают разработчики. И плодом этой фантазии становятся исключительно неприятные для нашего героя приключения. Как вам, к примеру, история князя Владимира, который построил в Сибири очистительный завод, чтобы добывать жизненную энергию из снега, а потом завод захватили силы зла и огромные машины владимирского завода устроили нам засаду... Десятки подобных историй можно услышать от мирных алхимиков, которые еще и позавидуют вам за то, что вы увидите легенду своими глазами. Не так оптимистичны рассказы призраков тех людей, которые уже встретились с "легендой" и теперь только и ждут повода поделиться посмертным опытом. И опыт этот, как правило, не бывает бесполезным, ведь конец нашей истории просто обязан быть счастливым.

Ужасный, кошмарный, безумный XIX век

Как я уже говорил, изгонять зло — задача Избранного. Нам же встретится не так много врагов, не многим более десяти тысяч. Вот только в 20 часов геймплея эти десять тысяч умещаются с трудом. В результате нам предстоит резня, напоминающая даже не Diablo, а скорее Crimsonland: орды чудовищ поджидают нас на дороге, прячутся в кустах, в домах и на крышах домов, кусаются, кидаются огненными шарами, воскрешают друг друга и всячески не хотят умирать от нашей руки. Мало того: с неба нас регулярно засыпают метеоритами, под ногами раскалывается земля, а из болот поднимаются тучи черного эфира. Наиболее ответственные места охраняют довольно сильные уникальные монстры, сражение с которыми потребует множество лечебных бутылок и самую малость тактического мастерства. Кстати, за полную зачистку всей зоны от монстров положен приз: дополнительные очки развития.

Вершина фантазии разработчиков — непроходимые огненные стены, мгновенно убивающие, стоит их коснуться. Преодолеть эти стены можно, лишь выполнив дополнительное задание, решив нехитрую головоломку или просто удачно проскочив в момент, когда огонь погаснет. Дополнительные задания крайне просты: свернуть с прямого пути, вырезать полсотни монстров, сломать какую-нибудь ключевую статую и тут же вернуться назад. Тем не менее, эти задания отмечаются в журнале и за них положена награда.

Игра разделена на пять частей: нас ждет восточная Европа, Эфиопия, Южная Америка, Сибирь и Ад. Убив последнего демона в каждой из частей, его можно призвать себе на помощь, потратив несколько очков "веры". Вера расходуется только на призыв демона, она не прокачивается, а восстанавливается постепенно, как запас сил (stamina).

Великие герои и простые вояки

Персонажей, за которых можно проходить игру, трое: священник (в оригинале Frater) Симон, лучница (или скорее пулеметчица) Елена и воин Тонг Вонг. Отличаются они предысторией, голосами, начальной экипировкой и всего одним навыком. При желании Елена с легкостью осваивает магию, а Симон — боевые искусства. Прокачка очень похожа на таковую в Diablo: каждый уровень мы получаем по пять очков, чтобы повысить четыре основных параметра: силу, ловкость, оккультизм и выносливость. Сила нужна воину, ловкость — стрелку, оккультизм увеличивает запас маны, а выносливость — здоровье персонажа. Кроме основных, есть и дополнительные навыки. Все они пассивные, но одновременно может работать только один "атакующий", один "защитный" и один "прочий" навык. Навыков не много, зато прокачиваются они быстро и во многом определяют стиль игры: можно раскачать "уход", "внушительный вид" и "увеличение скорости" и просто пробегать мимо врагов, а можно "отравление" и "прокол", чтобы устроить монстрам кровавую баню. Навыки можно повысить на единицу за каждый уровень, а максимально раскачиваются они только до пяти.

Мудрые алхимики не рискнули доверить свою важную миссию одному человеку. Себе в помощь мы можем вызвать каменного голема или железную птицу Неферкара. В бою помощник незаменим: он силен, почти как наш герой, и его всегда можно воскресить специальным свитком. Убивая врагов, помощник повышает свой уровень, и мы можем повысить на выбор его атаку или здоровье. Кроме этого, помощника можно усиливать, прокачивая нечто похожее на ауры, которые пригодятся не только для помощника. В игре много локаций, проходить которые нам помогают NPC — порой нашего героя прикрывают десять и даже больше человек.

Арсеналы алхимиков

Средневековые алхимики занимались вполне мирным делом — добычей золота, а алхимики Frater'a, наоборот, используют золото для создания мощных заклинаний. Чтобы выучить заклинание, нужно, как в Diablo 1, купить и прочитать книгу. Читая одинаковые книги, можно повышать мощность уже имеющихся заклинаний. Магия алхимиков состоит из трех школ: огня, воды и эфира. Подавляющее большинство заклинаний всех трех школ направлено на уничтожение врагов. Различия лишь в иммунитетах: многие монстры иммунны к заклинаниям одной из школ.

Есть в Frater'е и обычные магазины, в которых продаются доспехи и оружие. Ассортимент оружия достаточно велик: от лука до тяжелого пулемета и от обычной палки до пары длинных мечей. Брони меньше: есть слоты только под нательную броню и шлем. Оружие и доспехи могут быть обычными, магическими и уникальными. Характеристики магических вещей выбираются случайно по распространенной в action/RPG системе постфиксов и префиксов: например, "Невинный пулемет" — это пулемет, имеющий повышенную прочность. Количество уникальных вещей ограничено; их свойства определены самими разработчиками.

Но лучший способ тратить деньги — заняться созданием предметов самому. Для этого существует специальное окно преобразования предметов. Система проста: к исходному оружию или броне можно добавить любой предмет, заплатив определенное количество денег. При этом магические способности исходного предмета сохранятся или заменятся аналогичными, но более высокими способностями добавляемого предмета. Любое оружие, будучи добавлено к другому оружию или доспехам, уменьшает их прочность, но при этом повышает защиту доспехов и атаку оружия. Прочность же несложно восстановить, смешивая интересующую вас вещь с любыми доспехами. Кольца, свитки и бутылки лишь понижают стоимость преобразования. Таким образом, в Frater'е из монстров никогда не выпадает бесполезных вещей: их можно тут же "подшивать" к уже надетым.



Облик последователя Франкенштейна

Как сказано в системных требованиях, движок Farter'a использует DirectX 7, возможности которого были исчерпаны уже пять лет назад. Как следствие, графика не дотягивает даже до конкурентов из жанра hack&slash. Тем не менее, плохим движок Frater'a я назвать не могу. Во-первых, благодаря работе дизайнеров: длинные локации не отягощают однообразием, вода в реках шейдерная и отражает все, что ей положено. Персонажи не застревают ежесекундно, зацепившись за какую-нибудь бочку или куст. Даже наоборот: кусты склоняются, если мы хотим через них пройти. Во-вторых, движок работает быстро и без глюков. Даже в самой жесткой битве можно спокойно вертеть камеру, не боясь, что вдруг затормозившая мышь станет причиной вашей смерти.

Музыки в игре почти нет. Ее остатки заглушает шум боя. Разве что в поединках с уникальными монстрами начинают играть темы пободрее, но и они, как показал эксперимент, надоедают в первые десять минут. А вот озвучка диалогов не вызывает никаких претензий: "Акелла", сэкономившая кучу времени на озвучке Обливиона, выпустила полностью переведенную версию в СНГ еще раньше, чем Frater вышел на Западе.

Anuriel

РАДОСТИ

Динамичный геймплей, достойный жанра hack&slash
Оригинальный сюжет и атмосфера
Отличный дизайн
Отлаженный и быстрый движок

ГАДОСТИ

Недостаток побочных заданий
Простая система развития персонажа
Технологически отсталая графика
Почти нулевая музыка

ОЦЕНКА

5.5

ВЫВОД

Frater можно порекомендовать только истинным поклонникам жанра hack&slash, получающим удовольствие от вырезания туч врагов. Необычный сюжет и пара оригинальных возможностей геймплея не позволят заскучать на середине игры. Frater не напрягает разум изощренными загадками, а руки — сложным контролем. Эта игра создана исключительно ради отдыха и развлечения

ОБЗОР

Братва и кольцо

Ст. о/у Дмитрий Пучков — личность в современном мире настолько заметная, что его популярности в свое время мог бы позавидовать даже Александр Сергеевич. Пушкин, кстати, тоже был не прочь ради красного словца ввернуть какую-нибудь пошлость, но время было не то. То ли дело сейчас? Начав творческую деятельность с "правильных" переводов голливудских блокбастеров, бывший сотрудник правоохранительных органов стал обращать внимание на индустрию виртуальных развлечений. Первой ласточкой оказалась вольная трактовка сюжета "Горького-17" — заурядный проект заиграл новыми красками, получил альтернативное название "Горький-18" и стал образцом российской риторики и армейской философии. Два месяца назад написанная Пучковым книга "Санитары подземелий" нашла свое отражение в одноименной RPG — на фоне остальных отечественных поделок игра получилась на удивление цельной и качественной. Теперь пришла пора "Братвы и кольца" — альтернативный перевод фильма Питера Джексона и повесть Гоблина просто не могли остаться без игроизации.

Жанр: *слэшер*
Разработчик: *Gaijin Entertainment*
Издатель: *1С*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD/ 3 CD*
Похожие игры: *Bard's Tale, Evil Dead: Regeneration, "Волкодав: Месть Серого Пса"*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium III/AMD Duron 1..2 GHz, 256 RAM, 128 Mb video, 2.2 Gb free space*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon XP 2.5 GHz, 1 Gb RAM, 256 Mb video, 2.2 Gb free space*

Ой, кто-то сейчас отгребет...

Если вы имели честь познакомиться с результатом деятельности переводческой артели "Божья искра", то без труда вспомните, как вдохновенно поучал Пендальф Федора Михалыча: "Добро победит в перспективе, а сейчас, парень, бери-ка ты шашку да рубай эту нечисть направо и налево". Пусть это достаточно вольная цитата, но смысл сказанного великим волшебником она передает в полной мере. Таким образом, нетрудно было предположить, что в графе "жанр" "смешной игры от Гоблина" будет значиться не что иное, как action/RPG или slasher. Мчаться вперед без оглядки, рвать на тряпки оппонентов и регулярно отжигать что-нибудь из сортирного юмора — что может быть веселее?

Оказывается, разработчики всего этого беспредела, "гайдзины", могут удивлять, в хорошем смысле этого слова. Не убоявшись кары небесной, Gaijin Entertainment взяла потенциально сильный моторчик от Lada Racing Club, немного подшлифовала его и подала к столу. Впрочем, остались и побочные эффекты: продолжительные загрузки на слабых конфигурациях, бросающаяся в глаза замыленность изображения и заметное падение FPS при включенных тенях. Но все это, конечно, мелочи жизни по сравнению с теми приятностями, что ожидают вас во время прохождения "Братвы и кольца".

Девиз сегодняшнего пациента — "Стеб над всем!" — ни в коей мере не удивляет. Именно стебом был наполнен переведенный "Властелин колец" Питера Джексона, именно за это любят поклонники Гоблина, именно эта черта присуща книге "Братва и кольцо". Долой всю напыщенность, высокие чувства и переживания героев, фэнтезийную романтику и спасение мира! Да здравствует мыло душистое и зубной порошок, который не помешал бы немытым уркам и их хозяевам! Землю крестьянам, власть народам! Хм-м, впрочем, это не из этой оперы...

Расклад простой: паре карапузов, Федору Сумкину и Сене Ганджубасу, надо во что бы то ни стало пришкандыбать в Мордовию и бросить в домну зловредное кольцо. Сделать, разумеется, это не так просто, ибо колечко — очень мощный артефакт, который некогда принадлежал главному буке, Саурону. После показательной порки камрад отбыл в края не столь отдаленные, но после того, как он "откинулся", решил вернуть законное имущество. Помогают ему в столь благородном деле злой маг Сарумян, грязные урки и не менее агрессивные гопники. Помогать коротышкам вызвались видный милиционер Пендальф, сын Агропрома — Агроном, статный Баралгин, фактурный Гиви Зурабович Церетели и эльф с финскими корнями — Лаговаз. Личности сплошь колоритные и авторитетные...

Хохот берет свое буквально при первом знакомстве с подопечными героями — в трехминутном видеоролике каждый из них успевает лаконично "представиться". Федор Михалыч, например, предстает в майке, на которой исполинскими буквами, красным по белому, написана такая непристойность, что от ее озвучивания на страницах газеты приходится благоразумно воздержаться. Мало того, волосатый карапуз беспокойно шумит в кустах и вылазит оттуда лишь с одной целью — прочитать очередную страничку "Камасутры". Облокотившийся на ДПС-овский "уазик", бородатый ZZ Top еще раз напоминает, что фэнтези и повседневная реальность вполне могут сосуществовать друг с другом.

Ждать высокоинтеллектуальных шуток не приходится, поэтому перед игрой следует сразу настроиться на соответствующую "волну". Включаем колонки погромче, наслаждаемся трешевой обработкой знакомой с детства песни "Прощание Славянки". Отправляем куда подальше серые клеточки и обращаемся к истокам — спинному мозгу, то бишь. Управление в качестве приоритета подразумевает геймпад, поэтому неплохо было бы озаботиться наличием заветного "рогалика". Чувствуете удовлетворение? Только бога ради — садитесь покрепче, ибо от истерического смеха случаются такие "перегибы", что и травмироваться недолго...

Удар копытом по голове

Если опустить тонны шуток ниже пояса, закрыть глаза на то и дело появляющиеся надписи в духе "Жесть!!!"/"Супер!"/"Ништяк" и не обращать внимания на гнусные рожи оппонентов, то геймплей "Братвы и кольца" окажется простым до невозможности. Постоянно перемещаемся и меняем диспозицию, что есть силы давим на кнопки джойпада, выполняем несложные комбо и что есть духу мчимся вперед. Две клавиши на удар, по одной — на блок и метание предметов — вот и вся недолга. Но не спешите хаять местную боевую систему. Каждому из семи персонажей знакомо заветное слово "апгрейд", который он может получить после успешно завершенного уровня. Поначалу список суперударов невелик: очередное улучшение — что мертвому припарка, практически не дает ощутимого перевеса. Но стоит немного потерпеть и на сэкономленные очки прикупить что-нибудь вроде "Копытом в рыло" или "Поцелуй Сталина" (чувствуете юморок?) — процесс убиения становится в разы упоительнее, сочнее и, если так можно выразиться, "мяснее".



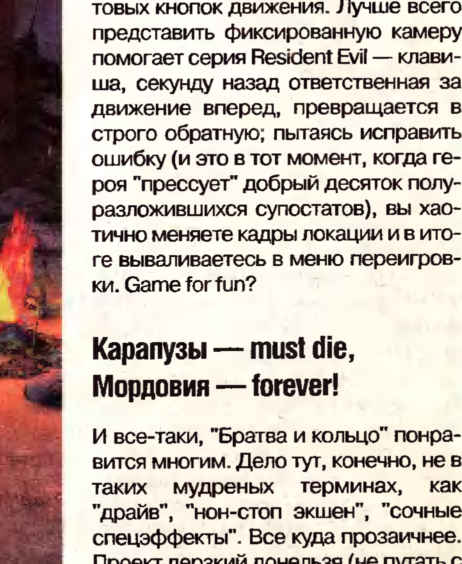
На кровушку, к слову, разработчики на этот раз не поскупились, о чем красноречиво свидетельствует соответствующая надпись на коробочке с диском. Усеять мясным фаршем покрытые вековой паутиной могилы? Проще простого. Порезать на мелкий гуляш неожиданно ворвавшихся нацгулов? Получите и распишитесь. Кровавые бани и массакры станут вашими постоянными спутниками на протяжении всех одиннадцати миссий — отрубленные руки, головы и прочие выступающие части тела врагов надолго останутся в вашей памяти. Например, вашего покорного слугу очень заинтересовал бы рейтинг ESRB, выданный "Братве и кольцу" — неужели на "Mature" не хватило бы?

О графике мельком было сказано чуть выше, поэтому сейчас позволю лишь сфокусировать ваше внимание на моделях участников схваток. Из-за бешеной динамики игропроцесса, более-менее детально рассмотреть их можно лишь на скриншотах. Не хватающие звезд с неба фигурки выполнены вполне реалистично, полигонами не обделены, хотя некоторые угловатости присутствуют. Окружающий мир вызывает куда более оправданное недовольство: эпоха кубизма вроде как еще не начиналась, а углы и прямые линии почему-то правят балом. Неужто такое оно, Средиземье?

"Сдается мне, он остался на предыдущем уровне..."

Количество игровых часов "Братвы и кольца" исчисляется жалкими двумя вечерами, но онемевшие пальцы и уставшая от постоянного напряжения спина говорят об обратном. В чем же дело? Проблемы эти, друзья, не станут никакими откровениями, но справедливости ради стоит о них упомянуть. Цепочкой они тянутся одна за другой, напоминая нехитрую аналогию с дураками, строящими плохие дороги. Во-первых, отсутствие внятной системы сохранений — даже не надейтесь на чекпоинты во время миссий, как в недавнем Evil Dead: Regeneration. Обделенные разумом союзники вам в "помощь" — оборона vip-персон целиком возложена на нас, а жалкие попытки товарищей отбиваться от наседающих на них гопников больше похожи на вялые танцы. Давший дуба Федор и 20-минутная переигровка с заведомо печальным исходом вряд ли укрепят нервную систему даже нюхавших порох ветеранов.

Может ли что-нибудь быть хуже? Да, и в прицел нашего объектива попадает безобразная камера — убийца всего живого и причина массовых рестартов. Ее самовольное переключение заставляет постоянно быть начеку — нужно быть готовым в любой момент убрать руки подальше от чертовых кнопок движения. Лучше всего представить фиксированную камеру помогает серия Resident Evil — клавиша, секунду назад ответственная за движение вперед, превращается в строго обратную; пытаясь исправить ошибку (и это в тот момент, когда героя "прессует" добрый десяток полуразложившихся супостатов), вы хаотично меняете кадры локации и в итоге вываливаетесь в меню переигровки. Game for fun?



Карапузы — must die, Мордовия — forever!

И все-таки, "Братва и кольцо" понравится многим. Дело тут, конечно, не в таких мудреных терминах, как "драйв", "нон-стоп экшен", "сочные спецэффекты". Все куда прозаичнее. Проект дерзкий донельзя (не путать с тем непотребством, которого валом в последнем "Ядерном титбите"), тупо смешной, с характерными чертами пародии и... практически не надоедающий. Надорвав за пару дней мышцы живота, вытащив на всякий случай несколько уморительных цитат и подумав походя: "Ну Гоблин, ну отжигает, камрад", вы с преспокойной совестью положите диск на полочку и переключитесь на нечто более серьезное. На большее, строго говоря, Gaijin вряд ли рассчитывала. А в случае положительного исхода даже пообещала продолжение. Уже ждем.

Антон Борисов
Лицензионный диск предоставлен компанией "ХИТ компани"

РАДОСТИ

Радующая глаз графика, хорошо прорисованные персонажи
"Улетный" саундтрек, что вовсе не удивительно для Гоблина
Стеб, много стеба, очень много стеба!

ГАДОСТИ

Ущербный искусственный интеллект, понижающий интерес к игре
Проблемы с производительностью на некоторых конфигурациях
Кошмарная камера и отсутствие привычной системы чекпоинтов

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Компьютерный стеб от Гоблина понравится далеко не всем, но если к ханжам, высококультурным или серьезным личностям вы себя не относите, то добро пожаловать в мир стеба и отвязного юмора!

ОБЗОР

Marvel: Ultimate Alliance

Жанр: *3D аркада с элементами RPG*
Разработчик: *Raven Software*
Издатель: *Activision*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *X-Men Legends*
Минимальные требования: *Windows XP, Pentium 4 2.0 GHz, 512 MB RAM, 64 MB video, 7 GB свободного места.*
Рекомендуемые требования: *Windows XP, Pentium 4 3.0 GHz, 1 GB RAM, 256 MB video, 7 GB свободного места.*

Прежде чем приступить к прочтению данной рецензии, настоятельно рекомендую вам ответить на нижеприведенные вопросы.

Как поименно называют героев Фантастической Четверки? Кто всю свою сознательную жизнь скрывался под маской Человека-паука? Почему профессора Ксавье иногда называют Профессором Х, и вообще что это за человек такой? Какие существуют различия между Росомахой и Циклопом? Мисс Марвел — это поборница за правое дело или просто сексапильная блондинка в откровенном наряде?..

Что ж, те, кто с блиц-вопросами не справился или посчитал их откровенно глупыми, смело переворачивают страницу дальше, здесь для вас больше не будет ничего интересного. Те же, кто прошел этот мини-тест и еще жалуется на его чрезвычайную легкость, остается здесь в обязательном порядке.

Потому что счастье, друзья, подкралось незаметно!

I am a superhero!

С чего вдруг такой, казалось бы, неоправданный переполох? Объяснить это простым людям, не знакомым с творчеством Marvel, будет проблематично. Однако все те геймеры, которые регулярно просматривают мультфильмы про Человека-паука и Х-менов, не пропуская ни одной серии, или которые, может быть, читали соответствующие американские комиксы, прямо сейчас сознают всю знаковость события.

Дело в том, что Raven Software сделала настоящий праздник для всех марвеловских гиков — в одной их игре Marvel: Ultimate Alliance (MUA) собраны практически все супергерои, так или иначе принадлежащие этому издательству. Место нашлось и Человеку-пауку, и Капитану Америке, и Фантастической Четверке, и Росомахе, и Блэйду, и Электре и многим, многим другим. Только в этой игре возможно смастерить команду, состоящую, скажем, из Человека-паука, Нечто, Айсмена и Капитана Америки, и отправить их восстанавливать плечом к плечу мировую справедливость. Только здесь возможен невероятный симбиоз из Росомахи, Тора, мистера Стрэйнджа и еще какой-нибудь Женщины-Невидимки. Больше такого винегрета не встретишь ни в одной игре.

По большому счету, нам предоставляется уникальная возможность опробовать всех персонажей Marvel в действии и, главное, выбор не будет ограничен определенной вселенной, в которой есть место только определенным супергероям. Это, разумеется, самая основная радость для всех фанатов. Ведь благодаря такому дерзкому ходу по совмещению супергероев из разных миров в один сеттинг, реиграбельность у игры просто запредельная. Каждый раз, создавая команду "с нуля", мы будем выбирать новых участников, смотреть на их залихватские комбо-удары (об этом мы еще поговорим) в момент схватки, применять разные тактики да и вообще прекрасно проводить время.

Я RPG лепила из того, что было!

Как это ни прискорбно признавать, но наши великие похождения начнутся с самого банального.

Виктор фон Дум, по совместительству главгад игры, вознамерился вновь покорить Землю, собрав под свои знамена всех существующих злодеев. Masters of Evil — так любовно называют их в игре. Наша же задача заключается в том, чтобы объяснить Виктору, что покорять землю — это очень плохое занятие, и если он не прекратит пакостить, то мы вынуждены будем применить грубую силу. Для таких вот благородных целей нам выделяется отряд, состоящий из четырех супергероев. Первоначальный состав такой: Капитан Америка, Человек-паук, Тор и Росомаха. В дальнейшем, в специальном меню, мы сможем изменять его, как душе угодно. Например, можно будет сделать исключительно женскую команду (за это получите, плюс ко всему, специальный бонус) или взять героев из одной вселенной и сварганить, скажем, Фантастическую Четверку (тоже бонус). В общем, кухня ваша, готовить на ней тоже вам. Я только замечу, что поначалу не все герои будут доступны, некоторые из них откроются со временем.

Не выходя из меню по комплектации команды, вы можете просмотреть личные характеристики каждого из героев. Его силу, какими комбо-ударами владеет и насколько хорошо они прокачены (да-да, в MUA, прохождя очередной уровень, мы набираем определенное количество очков, тратя их потом на прокачку персонажа). Переключившись на вкладку Outfit, можно приодеть своего любимца в новые костюмчики, которые тоже будут открываться по мере прохождения. Дальше следует список наград, полученных за разные заслуги во время игры и общее состояние героя — здоровье, энергия (необходима для комбо-ударов), боди-апгрейды и т.д.

Поначалу может показаться, что мы имеем дело с... какой-то RPG. Но это лишь поначалу. Да, в игре, конечно, есть прокачка героя, но ролевая система настолько неудачно вплетена в игру, что уже на втором уровне вы, вместо того чтобы сидеть и просчитывать, какой скилл и за сколько поинтов лучше прокачать, все это хозяйство просто поставите на автораспределение. Только прожженные гики способны возиться со всеми этими характеристиками и час, и два, пока уже, извините, по надобности не припрет.

Важно понимать, что MUA — это вовсе не RPG, поэтому особо не будем заострять внимание на ролевой системе. MUA — это красивый динамичный файтинг. Вот о нем родимом сейчас и пойдет речь.

Ultimate Alliance

Вдоволь повозившись с выбором четырех избранных для вашей будущей команды, насмотревшись под разными углами на всех супергероев, мы наконец-то начинаем играть. RPG в этот момент уходит в небытие, а балом начинает править экшен. Бои — это главная достопримечательность игры. Динамичные, интересные, в конце концов, красивые. Тут в моменты боя руки судорожно перебирают все подвернувшиеся клавиши, глаза становятся свидетелями буйства красок на экране, а мозги к этому времени выдают одну-единственную реплику — "А-А-А-А-А!!!". Ибо весело, ибо интересно.

Справедливости ради стоит отметить, что MUA — игра легкая. Здесь три супергероя прекрасно справляются с обычными "рядовыми" противниками, порой не нуждаясь даже в нашей помощи. Принцип боя простой: заметили супостата, всем скопом навалились и мутузим его, пока не свалится. Свалился, тогда идем к следующему.



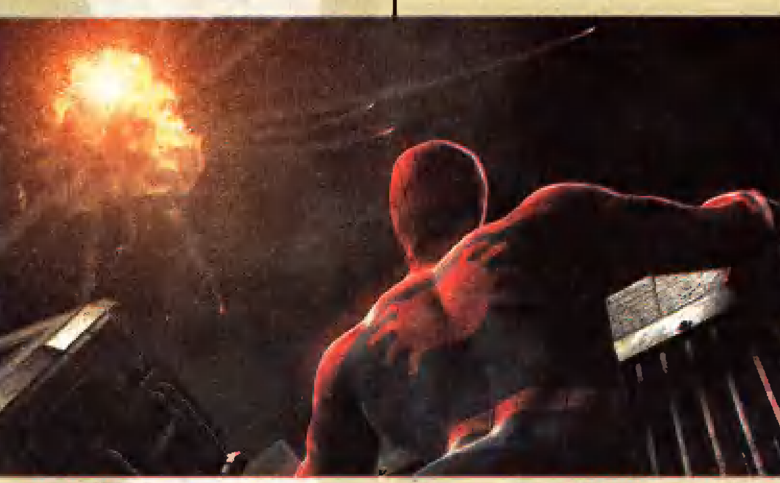


В таком безбашенном процессе примечательны две вещи. Во-первых, у каждого из героев есть свои спец. приемы, которые каждый поединок превращают в натуральное шоу с фейерверками и прочими яркими огнями. Во-вторых, во время боя можно переключаться между персонажами. Так, например, сначала вы обезоруживаете противника липкой паутиной Человека-паука. Потом, переключившись на Капитана Америку, сбиваете всех супостатов с ног, метнув свой увесистый "звездный" щит, действующий по принципу бумеранга. Росомахой вы еще раз доказываете, что адамантовые когти и саморегенерация — это круто, ну а потом какой-нибудь Нечто отправляет всех к праотцам.

Отмечу также, что в MUA можно не только крошить в труху противников, но и предметы интерьера вроде ящиков, шкафов, статуй и прочих ваз. В итоге ваша команда, состоящая из супергероев разной национальности, представляет собой убойную силу, которая оставляет после себя на уровне кучу трупов (которые имеют свойство исчезать) и вдребезги разбитое окружение.

Мало того, что процесс мордобития проходит на удивление бодро и весело, так он еще и выглядит "на ура". MUA является мультиплатформером, поэтому одним PC у нее все дело не ограничилось. Игра также разрабатывалась под консоли нового поколения (Wii, Xbox 360, PS3), не очень нового поколения (Xbox, PS2) и под PSP с Game Boy Advance на пару. Raven Software, нужно отдать им должное, не обошла ПК стороной в плане графики: тут вам и шейдеры, и четкие текстуры, и хорошая детализация, и чертовски красивые спецэффекты. Все эти взрывы, лазеры, магические ауры смотрятся очень и очень эффектно.

В однозначные плюсы можно смело записать и местных боссов. В MUA их, кстати, целых две разновидности. Одни валятся по принципу "чем больше ударов в секунду произвел, тем лучше для тебя". Для других подход несколько иной: сначала нужно догадаться об уязвимом месте гада, потом в нужное время и в правильной последовательности нажимать на появляющиеся на экране клавиши, как мы это делали в Fahrenheit или Tomb Raider: Legend. Боссы есть на каждом уровне, и они, кстати, тоже марвеловского производства. Все, как подобает, в лосинах, с эксцентричными способностями и неуемно пафосными речевками.





Приятно удивляет и продуманный левелдизайн. Каждая локация здесь по-своему уникальна, поэтому путаницы или ощущения "я же, по-моему, здесь уже был" возникать не будет. Вы с легкостью отличите замок доктора Стрэйнджа от космической посудины полковника Фьюри, а Латверию — от морских глубин Атлантиса. Уровень, где нужно будет спасти Джин Грей от проникающего в мозг маньяка, вообще надолго укрепится у вас в памяти.

Управление в подобного рода играх — аспект очень щекотливый и нервный. Те, кто прошлым летом отважился поиграть в Devil May Cry 3 без геймпада, меня сейчас поймут. Так вот, Raven Software решила не выпендриваться и сделала... в кои-то веки нормальное управление, рассчитанное, в первую очередь, на людей, а не на продвинутых осьминогов. Поэтому выбрасывайте свои геймпады, здесь они вам не понадобятся.

Ко всему этому счастью добавьте преисполненные пафоса диалоги, соответствующую музыку вкупе с прекрасно поставленными роликами плюс просто запредельное количество бонусов разной степени привлекательности. И вы получите полное представление о MUA.

Только для фанатов

И теперь мы подходим к самому сложному моменту всей рецензии — к выставлению оценки. Как грустно бы это ни звучало, но всю прелесть MUA оценят только те люди, которые хорошо разбираются во всей этой марвеловской специфике. Для остальных Marvel: Ultimate Alliance — это красивое мочилово с шутовскими персонажами и неудачно реализованной ролевой системой. Посему придется и мне на минуточку отложить свои симпатии и предаться объективности с позиции простого игрока.

Monax

РАДОСТИ

Пристойная графика
Бодрый игропроцесс
Проработанный левелдизайн
Интерактивное окружение
Прекрасно срежесированные ролики
Удобное управление
Огромное количество бонусов
Известные марвеловские супергерои и суперзлодеи

ГАДОСТИ

Штамповка-сюжет
Излишний пафос в музыке и диалогах
Только для фанатов

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Marvel: Ultimate Alliance рассчитана исключительно на фанатов Marvel'овского творчества. Все остальные либо переворачивают страницу дальше, если до сих пор этого не сделали, либо... получают качественный, но совершенно шутовской файтинг

ОБЗОР

Warhammer: Mark of Chaos

Темны годы Империи. Окруженная со всех сторон врагами, проклятая беспощадными богами великая страна людей обречена на вечный ад кровавой резни. Тьма леса следит за людьми глазами коварных гоблинов; с гор, подобно лавине, приходят орды грубых орков, несущих смерть и опустошение, а под землей невидимые человеческому глазу крысолюды мечтают о всемирном господстве. Слабых в этом мире нет: они обречены на гибель. Путь к свету Империи могут указать лишь могущественные завоеватели, колдуны и герои.

Вот один из них — сын еретика Стефан фон Кессел, лицо которого покрыто шрамами — печатью Хаоса. Забыв о потерянных землях и титулах своего рода, он посвятил свою жизнь войне, чтобы доказать лояльность Империи. За спиной Стефана поля кровавых сражений, на которых он не раз побеждал ненавистный Хаос, а что ждет героя впереди, знает только Сигмар, бог-покровитель Империи. Боги Хаоса тоже пристально следят за людьми. Зажатые на полосах мира магией высших эльфов, они постоянно ищут способ покорить человеческие и эльфийские страны. Место убитого чемпиона Асавар Кула уже занял новый лидер — Торгар Кровавый, готовый покрыть землю кровью и пеплом ради бессмертия и титула Принца-Демона.

Выбор богов сделан, игроки выбирают вторыми: помочь Стефану защитить Империю или вместе с Торгаром нести в мир хаос. Вторичность нашего решения будет ощущаться постоянно: герои обеих кампаний ходят по путям, прочерченным на карте неким высшим разумом, словно по рельсам, и лишь на редких развилках сворачивают туда, куда захочется нам. Выбор пути многое не решает: можно выполнить дополнительную миссию или не выполнить, взять один сюжетный квест либо другой, и тому подобные мелочи. Нам не встретятся уникальные по архитектуре города, их жители не предложат множество побочных заданий и не наградят за победу артефактами. Лишь мрачная пустыня ждет нас, и по этой пустыне, словно одержимый, движется к своей цели избранный, не в силах даже оглянуться назад.

Какая бы цель ни вела героя вперед, он всегда заботится о своей армии. Даже в пустыне он найдет храм, чтобы воскресить павших солдат, арсенал, в котором купит хорошее оружие и доспех, наберет новый полк в бараке и обзаведется волшебными эликсирами в магической лавке. Поскольку все встречные города волей создателей были упрощены до этих четырех зданий, вполне естественным оказалось и следующее упрощение: город можно носить прямо с собой в кармане, не тратя времени на дорогу к нему и возвращение обратно. Достаточно разбить лагерь прямо в поле и заняться планированием предстоящего боя. Непростая задача распределения денег целиком ложится на нас: армия разделена на отряды, и каждый отряд нужно укомплектовать воинами, должным образом вооружить, экипировать осадными приспособлениями да еще желательно поднять боевой дух благословением в храме. Тратить деньги на только что набранных рекрутов, как правило, не стоит: они пойдут в бой только для того, чтобы набраться опыта. Опытный отряд включает в себя в полтора раза больше воинов, а значит толку от него в сражении намного больше. Еще больше воинов содержит отряд ветеранов; на них нужно тратить деньги в первую очередь.

Нанимать сразу много отрядов, как и второго героя-помощника, далеко не всегда выгодно. Размер армии, участвующей в той или иной битве, всегда ограничен, а значит, слишком большое войско просто не будет использоваться целиком. И правильно: в бою нужно побеждать не числом, а выучкой солдат и мастерством военачальника. Кстати, наши противники (а порой и

Название официальной локализации игры: *Warhammer: Печать Хаоса.*
Жанр: *RTS.*
Разработчик: *Black Hole Entertainment.*
Издатель: *Namco Bandai Games America.*
Минимальные требования: *Pentium 4 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти, 3 Гб свободного места на жестком диске.*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4 3.2 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 3D-ускоритель с 256 Мб памяти.*
Мультиплеер: *LAN, Internet.*
Похожие игры: *Warhammer: Dark Omen, Warlords Battlecry.*

союзники) думают совсем наоборот, а то и не думают вообще. К примеру, столкнувшись лицом к лицу с летящим из замка снарядом, вражеский капитан тут же с боевым криком бросится мстить обидчику, положит под стенами всю свою армию, а сверху ляжет сам.

Трижды полководец может спланировать предстоящую битву: сначала в военном лагере, затем перед началом боя и еще раз, уже вступив в бой. Подготовка неторопливa, поэтапна, зато в самом сражении принимать решения и отдавать команды придется с огромной скоростью. Управляемых отрядов много, отсутствие своевременных приказов приводит к лишним потерям и снижает боевой дух солдат. Деморализованный отряд при виде опасности сразу разбежится, подставив под удар других воинов. Необдуманный ход может стоить вам победы: ни паузы, ни сохранения в битве не положено. Раненых героев и прореженные отряды нужно своевременно выводить из битвы: способов вернуть их в случае потери не существует. Поэтому важна не столько победа, сколько цена, которой эта победа была достигнута.

В разных битвах придется поучаствовать нашему герою на пути к своей цели: уничтожать чужие армии, осаждать вражеские твердыни, защищать города и замки, драться один на один с другими героями, а порой в одиночку бросать вызов толпе врагов. В любом сражении герой может сыграть три роли: стать во главе одного из отрядов и тем самым усилить других воинов, драться с врагами своими силами или вызвать на дуэль героя противника. Трем стилям борьбы соответствует три типа умений: умения бойца, лидера и дуэлиста. Побеждая врагов, герой повышает уровень и на каждом уровне может повысить на единицу какое-нибудь из умений. Интересен тот факт, что навыки, используемые против обычных вражеских солдат, не могут применяться против героев, и наоборот. То есть можно с легкостью убить вражеского героя, а потом умереть от руки простого рядового.

Чтобы не оказаться в таком неприятном положении, герой носит с собой целый арсенал волшебных бутылок и талисманов, восстанавливающих жизнь и ману или временно увеличивающих силу. Реже попадаются более мощные артефакты: мечи, доспехи, кольца — постоянно увеличивающие бойцовские качества героя. Артефакты можно купить в городе, но обычно их добывают в бою. Поэтому чем больше побочных заданий вы выполните, тем лучше будет экипирован ваш герой.

Противостояние Империи и Хаоса не могло не коснуться других рас. Кроме людей под командованием Стефана могут оказаться воины эльфов или наемники-гномы. Торгару же помогут крысолюды и наемники из числа гоблинов и орков. Каждая из основных рас (Империя, эльфы, Хаос и крысолюды) дополнительно делятся на три клана. От клана зависит тип одного из 8-9 до-









ступных юнитов и некоторые мелочи, вроде имен героев (что к кампании, само собой, не относится).

Чем окончится война Стефана и Торгара? Ясное дело, победой, а остальное вы узнаете сами. Хотя одно все же могу сказать с уверенностью: с героями кампании мы еще встретимся, и не когда-нибудь в будущем, а в любое время в сетевой игре. В сетевых баталиях нам доступны все четыре расы, наемники, любые артефакты и осадные машины. Есть лишь одно ограничение: общая стоимость ваших войск и арсенала должна быть такой же, как у других игроков. Не в целях конспирации, а исключительно для устрашения врага солдат можно разукрасить в разные цвета, сменить им лица и прически.

Несмотря на то, что над W:MoC работали целых две студии, близкие к кинематографу, эффектными можно назвать только ролики между миссиями. Ответственная за их создание, Digic Pictures наглядно показала превосходство кинематографических спецэффектов над обычными роликами на движке.

А вот саму игру зрелищной никак не назовешь: эффекты разрушения, магия и поединки героев выглядят совсем примитивно. Качественнее выполнен дизайн моделей войск и статических объектов: юниты выглядят не как клоны, а двигаются не как роботы. Наблюдаемая картина боя идеальна для полководца: все как на ладони и ничего лишнего. Очевидно, что упор делался именно на наглядность, а не на красоту. Допуская, что разработчики сознательно пожертвовали эффектностью, трудно объяснить, почему движок не был оптимизирован в сторону большей производительности. Даже при максимальном удалении камеры он продолжает старательно прорисовывать каждого юнита, отчего массовые баталии превращаются в отчаянную борьбу с тормозами.

К звуковому оформлению невозможно придраться. Музыкальные композиции ненавязчивы, и в то же время отлично соответствуют общей эпической атмосфере игры. Диалоги озвучены на ура: только ради речей Торгара с богами Хаоса я бы перенес оригинальную озвучку в локализованную версию.

Anuriel

Диск предоставлен торговой точкой "Радиомаркет" в Ждановичах, павильон 35.

РАДОСТИ

Проработанный игровой мир
Разнообразие режимов игры: от дуэлей до массовых баталий
Качественный физический движок
Нелинейная система развития героя

ГАДОСТИ

Почти полная линейность тактического режима.
Примитивная реализация спецэффектов.
Склонность AI к суициду

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Warhammer: Mark of Chaos собрал удачные идеи своих предшественников (Dark Omen и Shadow of the Horned Rat) и наработки других тактических стратегий. Благодаря разнообразному геймплею и мрачной атмосфере вселенной Warhammer, эта игра понравится многим поклонникам стратегий, но долгая жизнь настоящего хита эту игру не ждет

ПРИСТАВКИ

Gears of War

Платформа: *Xbox 360*
Жанр: *Action*
Разработчик: *Epic Games*
Издатель: *Microsoft Game Studios*

Gears of War — главный проект на Xbox 360 и одна из самых выдающихся игр вообще. И неудивительно, поскольку к разработке подошли с особой тщательностью и вниманием, не поскупившись на затраты. Бюджет "Шестеренок" составил 10 миллионов долларов без учета разработки движка Unreal 3. С Gears of War связан и еще один примечательный факт. Дело в том, что изначально новый Xbox хотели оснастить 256 мегабайтами памяти. Однако Epic Games убедительно показала разницу между Gears of War на 256 МБ и на 512 МБ. И Microsoft приняла волевое решение — в Xbox 360 были интегрированы лишние 256 МБ, а этот поступок стоил софтверному гиганту огромных финансовых вложений! Еще ни ради одной игры платформодержатели не жертвовали такими деньгами. И... все расходы оправдались. "Шестерни" получились такими, какими мы их и ждали. То есть 100% хитом с невероятным успехом у аудитории.

В футуристических шутерах сюжет никогда особой оригинальностью не отличался. Обычно нам рассказывают какую-нибудь эпическую байку о спасении мира, пришествии жуткой нечисти, нашествии инопланетян в противогазах, великой войне между расами и пр. Не обошлось без этого и в данном проекте, правда, рассказ был немного переработан. Итак, все действие Gears of War происходит в далеком мире Сэра (Sera). Жили там люди сердитые, воевали постоянно. А яблоком раздоров было диковинное вещество imulsion. Этот ресурс является аналогом нашей нефти. И вот спустя 50 лет на театр военных действий вышло (точнее выползло) новое лицо, (точнее морда). Эти существа, прозванные саранчой (англ. — locust), вылезли из подземных тоннелей, которыми, как оказалась, была пронизана вся Сэра.

Свое название прожорливые твари получили из-за численности. Нет им конца, на место уничтоженных тут же прибывали новые. Человечество объединилось перед новой угрозой, отложив выяснение отношений между собой до лучших времен, но было поздно, и не было спасения. Пока люди не решились на самоубийственный поступок. Орбитальными ударами они полностью очистили землю от саранчи, а заодно и от собственной цивилизации. Воцарилось хрупкое равновесие между выжившими и монстрами, что теперь с большой опаской выползают на поверхность. Однако со временем человеческая армия сильно поредела, поэтому было решено призвать в войска и заключенных. Сей призыв коснулся и нашего героя Маркуса Феникса.

Попал Маркус в подразделение Дельта, и предстоит ему найти затерявшийся отряд, правильно, Альфа. Собственно с этого момента и начинается вся игра. Однако основная наша цель — это не попавшие в засаду люди, а резонатор. С помощью этого устройства, по мнению командования, можно будет поставить в войне жирную точку, уничтожив всю саранчу разом. Сюжет не сильно закручен, но интересен, динамичен и не перестает подбрасывать героям разные приключения, задавая все новые и новые вопросы. Кто такой Феникс, за что он был в тюрьме, почему саранча начала войну, и кто эта женщина, которая постоянно говорит за расу безобразных монстров. Остается только догадываться и ждать следующей части.

Несомненно, удались и герои. Чего только стоит сам Феникс. Такой вызывающе грубой внешности не встречалось в играх давно: лицо с квадратной челюстью, глубокие шрамы, бугристые мышцы, немаленький рост и высокотехнологичные доспехи, покрывающие все тело. Маркус парень веселый, скучать не любит, совершает многочисленные убийства саранчи и едко комментирует особо жестокие смерти. Путешествует он с тройкой таких же кровожадных головорезов. Правда, "великолепная четверка" будет вместе работать редко. В основном Феникс довольствуется компанией не менее харизматичного Доминика.

Коллеги нашего героя без устали болтают, вспоминают прошлое. Кроме того, они оказывают существенную помощь игроку благодаря своему толковому интеллекту. Прикрывают, держат оборону, слушаются приказов — почти как люди. Еще бы, ведь игру делала Epic, знаменитая своей серией Unreal Tournament, где были чрезвычайно умные боты. Что примечательно, напарники Маркуса бессмертны. После критического попадания они падают на колени, и чтобы их "оживить", достаточно просто подбежать и помочь им подняться. Гейм Овер увидите, только если погибнет сам Маркус.





Выразительными и запоминающимися получились и враги. Множество видов саранчи допекает от уровня к уровню. Здесь вам воины, использующие дробовики и автоматы, и мелкая шустрая мелочь, и летающие твари, и живучие здоровяки, и огромные, гигантские паукообразные.

Gears of War относится к нео-шутерам, которые оптимально подходят для управления с консольного контроллера. Если вы играли на консоли в Ghost Recon: Advanced Warfighter или Rainbow Six: Vegas, то без труда освоите местное управление и бои. Здесь важно не то, как метко стреляешь, а то, как хорошо ты выбрал укрытие!

Бои в Gears of War четко делятся на две стадии. Стадия первая — поиск укрытия. Сгодится все, что мало-мальски спасает от ливня свинца: каменные блоки, остовы машин, каменные колонны. На протяжении всей игры они станут вашими надежными друзьями. И вот потом наступает вторая стадия. Собственно сам бой. Мы выглядываем из своего убежища и начинаем стрелять. Зачастую под свинцовым ливнем прицелиться просто невозможно, приходится, выставив автомат над головой, просто палить в нужную сторону. Благодаря такой схеме управлять с геймпада чрезвычайно удобно. У вас всегда будет достаточно времени, чтобы покрутить камеру (если надо) и прицелиться. Но иногда действительно нет возможности целиться, особенно когда нападают мелкие вертлявые твари, — придется в совершенстве освоить стрельбу "от бедра" из дробовика.

Враги чертовски умны, стараются прятаться, любят заходить в тыл, прикрывают друг друга, азартно стреляют в саранчу и, что немаловажно, видят только то, что находится перед ними. Поэтому можно подкрасться к ним со спины, и... уже ничто не спасет несчастного локуста от бензопилы. Пожалуй, пила отрабатывает рейтинг Mature на все 100 или даже 150 процентов. Она приварена к автомату Феникса, так что даже не надо переключаться. Нужно просто нажать кнопку, и цепь этого беспощадного инструмента заработает, разрезая на куски мясо и кости. Пара секунд — и очередная распиленная на части тварь падает на пол. Добавьте к этому и то, что из каждого, даже самого незначительного ранения льются буквально декалитры крови, а повсюду валяются отстреленные у саранчи конечности.

Своеобразно выполнено и появление саранчи. Вспомните, как в других экшенах к нам прибывают враги. Они могут выпрыгнуть из какого-нибудь грузовика, спуститься с крыши или прилететь на вертолете. Epic соригинальничала и в этом моменте. Саранча появляется прямо из... земли. Да-да, ломится асфальт, образовывается воронка и оттуда по очереди вылазят монстры. Чтобы прекратить это безобразие, достаточно забросить в яму гранату. И сделать это лучше побыстрее. Поток саранчи хоть и конечен, но на высоких уровнях сложности во время их отстрела могут запросто кончиться патроны.

Кроме автомата-с-бензопилой, есть и другие увеселительные игрушки смерти и разрушения. Автомат, дробовик, ракетница, энергетический арбалет, средство наведения орбитального удара со спутников и прочее. Причем размеры оружия таковы, что в реальной жизни их подняли бы только человек пять, не меньше. Но кому до этих несоответствий в размерах есть дело? О реалистичности происходящего задумываешься в последнюю очередь — чувство такое, будто смотришь взрывной фантастический блокбастер. Не в последнюю очередь этому способствует практически полное отсутствие интерфейса. Он появляется лишь во время стрельбы и перезарядки. А во время бега камера и вовсе качается в унисон Маркусу, создавая полный эффект присутствия. Благодаря этому Gears of War можно смело относить к новой категории шутеров от второго лица, где игрок не столько принимает участие в процессе, сколько является восхищенным зрителем.

Не в последнюю очередь успех к Gears of War пришел и из-за графики. Игра показала, на что способна Xbox 360. И, надо сказать, тест коробка прошла. "Шестерни" одна из немногих вышедших игр на движке Unreal 3 и единственная, показавшая мощь движка нового поколения. Текстуры высокого разрешения, сочные спецэффекты, превосходная анимация, огромные пространства, детализированный дизайн. У Gears of War в запасе много козырей. Даже выбоины и следы от пуль смотрятся как 3D, хотя это всего лишь текстуры. Мир Сэры чарующе красив. Вы надолго запомните перестрелки в древних храмах, ночном лесу, увитой зеленью оранжерее, старом поместье. Дизайна такого уровня в играх не было и точка. Ближе к концу игры чувствуешь искреннюю жалость к этому разрушенному, но такому красивому миру!

Но больше всего удовольствия от Gears of War можно получить при совместном прохождении. Для этого есть возможность как игры на одной консоли (экран разделяется по горизонтали), так и через Xbox Live! Разработчики даже предусмотрели в некоторых местах развилки для играющих вдвоем. Не отстает и сверхпопулярный мультиплеер. Более того, именно ради Gears of War люди толпами подключают свои Xbox 360 к Интернету, чтобы снова и снова повеселиться на отлично сбалансированных и красивых аренах.

Антон Костюкевич







РАДОСТИ

Позиционная война
Прекрасная графика
Сюжет с загадками
Жесткий игровой процесс
Прекрасные звук и музыка
Мультиплеер — сбалансированный и увлекательный
Возможность прохождения игры вдвоем

ГАДОСТИ

Иногда встречающиеся ошибки в мультиплеере
Неравномерная сложность
Некоторые шероховатости в графике

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Epic Games показала класс, одарив обладателей Xbox 360 охапкой нововведений, динамикой, первоклассной графикой и невероятно художественным дизайном. Жестокая, стильная игра, которая заставляет возвращаться в мир Сэра снова и снова. Онлайн, оффлайн — везде можно найти удовольствие, особенно если друзья согласятся разделить эту радость

ПРИСТАВКИ

Ace Combat Zero: The Belkan War

Платформа: *PlayStation 2.* ***Жанр:*** *flight-shooter.* ***Разработчик:*** *Namco.* ***Издатель:*** *Namco.* ***Похожие игры:*** *Ace Combat 5, Eagle One: Harrier Attack.* ***Количество дисков:*** *1.* ***Релиз:*** *15.09.2006 года*



...Над морем занималась заря, и первые лучи солнца уже посеребрили водную гладь залива Пурсайт. Манящая синева неба с редкими вкраплениями облаков обещала хорошую погоду на весь день. Привычный размеренный гул двигателей вместе с такими знакомыми ощущениями высоты и полета поднимали настроение. Впрочем, высота была совсем смехотворной — каких-то пятьсот метров.

Разведка установила, что на базе Belka, помеченной на наших картах как объект 47-021, нет современных систем обнаружения. Ни спутникового слежения, ни новомодных СГВР с их "прыгающим" сигналом, ни стационарных "сетей" электронного противодействия — одним словом, база 47-021 была тем, что на жаргоне наемных асов называлось "слепым курятником". Оно понятно, на каждый объект дорогостоящее оборудование не поставишь, тем более что база находилась в глубоком тылу. Разве могло командование Belka предположить даже саму возможность воздушного налета на цели, находящиеся так далеко от линии фронта? Однако отсутствие и обычных радарных постов раннего обнаружения на ключевых высотах этой гористой местности — уже беспечность, непростительная беспечность. Воспользоваться головотяпством противника, конечно же, поспешило командование ВВС Ustio, разработав и утвердив операцию, воплощением которой в жизнь мы сейчас и занимались.

Хребет Харлам своей могучей твердынею прекрасно укрывал десятки тонн металла, несущегося со скоростью полтора маха от обычных "радарных глаз" вражеской базы. Со спутника на наши бортовые компьютеры передавалась радостная картинка — дежурные патрули перехватчиков тоже отсутствовали. Это означало, что нам удастся сделать два-три, а может и четыре захода на цель в относительно спокойной обстановке. Вылет, похоже, станет прибыльным. Больше уничтоженных целей — выше премиальные. Таков неизменный закон наемного пилота. До зоны атаки оставались считанные километры. Еще минута-полторы — и эта горная идиллия будет взорвана какофонией воздушного налета. День обещал быть жарким, и оторвавшийся уже от горизонта диск восходящего солнца был тут не при чем...



Конец минувшего 2006-го года выдался буйно-урожайным для PS2 на хиты и просто хорошие игры. Создается впечатление, что разработчики решили, наконец, завалить нас не только количеством, но и качеством выходящих проектов. Даже для того, чтобы банально просмотреть все новинки, — нужна уйма времени. А ведь еще хочется и серьезно вкусить хотя бы самого сладкого и аппетитного из предложенных нам, геймерам, виртуальных блюд. Слегка пресытившись потрясающими RPG, мне как-то захотелось чего-нибудь быстрого, динамичного и яркого, но простого — без длинных, пускай и увлекательных, квестов. Всего лишь немного адреналина для уставшего от интеллектуальных проектов "серого вещества". И долго искать не пришлось. На глаза почти сразу попался Ace Combat Zero: The Belkan War, дополнение к нашумевшему Ace Combat 5. Пятая часть известного flight-shooter-а, уходящего своими корнями еще во времена первых консолей, была весьма недурна, поэтому сразу же появилось желание взглянуть на очередную работу Bandai Namco.

История одной войны

Сюжетная линия очередных полетушек никаких новых изысков, в общемто, на современных сверхзвуковых хищниках от Namco не привносит. В противоборство за господство в воздухе и на земле вновь будут втянуты уже известные по оригиналу силы: Belka, Osea... Нам же предстоит стать членом эскадрильи наемников небольшого государства Ustio. Конфликт, в котором придется участвовать игроку, тривиален как вся наша жизнь. Экономические проблемы и неразбериха в одной стране выглядят отличным поводом для более могущественных соседей, чтобы расширить сферу своего влияния. Ну и, как водится еще со времен Второй Мировой войны, в боевые действия втягиваются третьи страны... и вот уже благородные союзники громят ненавистного агрессора.

Что до самой истории, то она представлена журналистским расследованием о легендарном наемном асепризраке. Сама идея взглянуть на события таким образом вполне интересна, только вот реализована она совершенно бездарно. Привязать исповедь папарацци о его поисках правды к тому действу, что происходит с нами в игре, разработчики то ли не смогли, то ли не стремились вовсе. Только почти под самый конец игры начинает просматриваться хоть какое-то отношение общего сюжета к судьбе игрока. В результате история и боевая карьера идут параллельно друг другу, практически не пересекаясь. Вот и получается, что "нашей" сказкой станут скупые и почти не связанные между собой брифинги миссий, а та пафосная, ярко оформленная чушь, которой отвели роль сюжета, может сойти разве что за вечерние просмотры пилотами новостей по телевизору. К их жизни, успехам, боям и неудачам она имеет совершенно абстрактное отношение. А ведь в видеоряд игры не поленились вставить интервью асов, да и сами ролики выполнены на высоком уровне...

Впрочем, учитывая специфику жанра, описание слабости сюжета вообще можно было опустить. Вы встречали хоть один flight-shooter с сюжетом выше среднего? Мне за все годы знакомства с играми такие, по крайней мере на консолях, не попадались. Не обращают, к великому сожалению, разработчики подобных игр большого внимания на сюжет. Упомянут вскользь во вступительном ролике общую ситуацию — и на том, по большому счету, все заканчивается. Не найти в их историях какого-нибудь Александра Полякова, воздушного аса-снайпера, героя-орденоносца да и просто хорошего веселого парня, который летал вашим ведомым, чья смерть во вчерашнем бою — трагедия для всего полка... Ace Combat без ярких личностей самих асов, забавно не правда ли? Безликие герои безликих войн...

Под крылом самолета

Когда выдается минутка спокойного полета, вне яростной кутерьмы с участием вражеских асов или затяжной штурмовки наземных объектов, можно спокойно полюбоваться на пейзажи. Под серебристым крылом мелькают различные ландшафты: панораму заснеженных гор сменят покрытые зеленью лугов и лесов холмы, пустыни с редкими оазисами и горными кряжами уступят место сверкающей в лучах солнца морской глади. Но главное то, что с высоты более 700 метров все это разнообразие смотрится еще и фотореалистично — движок Ace Combat 5, сотворивший пару маленьких революций, в действии. Лишь штурмуя наземные цели, идя "по головам" врагов, можно заметить низкое разрешение текстур и бутафорскую корявость деревьев. И все же в большинстве случаев виды локаций, над которыми предстоит выполнять боевые вылеты, будут радовать глаз манящей красотой неизведанных далей.

Однако просторы, раскинувшиеся внизу, не единственное, что оставляет приятные впечатления. Реализация неба, облаков, погодных условий и времени суток — ничто не портит общего великолепия. Каждый элемент, отображающий то или иное природное явление, поразительно реалистичен и, что важнее, органично вплетен разработчиками в общую картину. Когда, пройдя очередную миссию, просматриваешь трек записи полета, то картинка, отображаемая на экране, визуально практически ничем не отличается от каких-нибудь кадров хроники с очередного вооруженного конфликта, показываемого в новостях, или съемок из документального фильма. Даже 3D-модели зданий и построек пусть и выполнены без особых изысков, но из пилотской кабины нисколько не портят общей гармонии. Сами миссии будут протекать в различное время суток, на закате или рассвете, в пасмурную погоду и в дымке, где надвигающуюся землю можно иной раз различить всего в каких-то сотнях метров за несколько мгновений до рокового столкновения.

Dogfight

Но сердцем любой игры этого жанра является смертельная карусель великолепных творений инженерной мысли. И среди живописных пейзажей разворачивается главное действие — воздушные баталии.

Модели самолетов в игре поразили меня еще в самом AC5. Они, несмотря на полное 3D, стопроцентно фотореалистичны. Смотреть на них в ангаре, в небе и просматривая трек записи боевого вылета, — нескончаемая услада для глаз. Сильно сомневаюсь, что хоть кто-то, кто не равнодушен к современной авиации, сможет остаться спокойным, глядя на маленькие графические шедевры, которыми являются модели самолетов в Ace Combat Zero. Сияющий в лучах солнца металл, игра света-тени, поразительно реалистичное стекло кокпита кабины... перечислять достоинства моделей стальных пташек в игре можно долго. Даже в динамике полета они смотрятся отлично. По воле руки виртуального пилота послушно изменяют свое положение воздушные тормоза, рули высоты, новомодные элементы вроде "кобры". Оружие, сменяющееся на подвеске, пуски ракет и залп неуправляемых реактивных снарядов — придраться абсолютно не к чему.

В бою можно выбрать один из трех видов: аркадный, вид от третьего лица и реалистичный — из коклита кабины. Играть с любым видом, благодаря одному из самых удобных управлений, виденных мной на PS2, просто и легко. Вообще полеты из-за отлично продуманного расклада функций на геймпаде протекают с удивительной легкостью, даже освоение управления самолетом занимает всего минут десять, что будет отличным подарком для новичков. Сами полеты, благодаря возможностям настроек, могут варьироваться от веселой аркадки до простенького симулятора. Как поклонник максимально возможного реализма, я отлетал всю кампанию с видом из кабины пилота. Никаких нареканий к нему у меня не возникло. Все функции реализованы в кабине отлично: обзор легко смещается движением манипулятора геймпада вплоть до задней полусферы и быстро возвращается назад, вся информация/опции, доступные в игре и в кабине, всегда под рукой.

Боевые полеты кампании выполнены довольно неплохо. И хотя сами задания вполне стандартны для жанра, дизайн миссий приятный. Чтобы нам не было скучно и одиноко, разработчики сделали нас лидером пары. Ведомому можно отдавать простейшие приказы, определяя характер его поведения в бою. Но полеты вдвоем будут редкостью. Чаще действовать придется в составе звена или даже эскадрильи. Несмотря на то, что союзники действуют достаточно эффективно, миссии построены так, что целей хватит на всех. Что-то будет уничтожено коллегами по эскадрилье, что-то достанется нам. Даже ведомый не станет лениво зевать в сторонке. Не раз и не два на протяжении кампании он уводил у меня из-под самого носа лакомую цель, когда я уже готовился разрядить в нее блок НУРС. Присутствует в заданиях временами и разделение задач. Скажем, звено "А" занимается истребителями прикрытия, а звено "Б" атакует бомбардировщики. Кроме того, в некоторых миссиях можно самому выбирать, к какой из групп, выполняющих различные цели, примкнуть.

Летать в Ace Combat Zero доведется как на современных, так и на уже несколько устаревших самолетах — от легендарных МиГ-21 и F-4 до СУ-37, F-16, а также пресловутом "невидимке" F-117. Всего более 40 истребителей, штурмовиков, перехватчиков и бомбардировщиков, которые постепенно появляются в магазине по мере прохождения игры. Для того чтобы от-





крылся доступ к некоторым из них, необходимо выполнить различные условия. Противники используют в основном те же машины, что доступны игроку. Иногда будут появляться и винтокрылые соперники вроде вертолетов, встретится парочка оригинальных вражин в нескольких заданиях, о которых я умолчу.

Наиболее удался, несомненно, dogfight. То, что западные пилоты окрестили "собачьей свалкой", а попросту — маневренный бой истребителей на малых дистанциях, где слово вираж означает жизнь. Когда в процессе игры командование врага натравливает на вас очередное звено асов (или просто в обычной схватке с участием двух десятков машин), раскрывается вся красота воздушного боя. Вот тогда действительно понимаешь, почему так прозвали ближний маневренный бой. Ведь ИИ зевать не позволит. Бортовой компьютер беспрерывно сигналит о захвате вашей машины системой наведения ракет, асы противника выжимают из своих самолетов все возможное, фигуряя так, что по началу поймать их целеуказателем радара кажется невозможным. Вот и придется вертеться ужом, демонстрируя чудеса фигурного пилотажа и тактики, чтобы выжить и выйти победителем, порой спиной чувствуя несущуюся за тобой крылатую реактивную погибель.

Но если в реальном времени любоваться всеми прелестями яркого динамичного воздушного сражения не позволяют агрессивные и умелые враги, то, завершив боевой вылет, можно спокойно насладиться треком записи и уже со стороны взглянуть на свои действия. Надо отдать должное, реализована запись полетов со вкусом. Разработчики хорошо понимали все сильные стороны графики и созданных на ее основе воздушных боев, поэтому сконцентрировали внимание на главном. Даже по умолчанию камера, которой дирижирует сама консоль, работает просто великолепно. Виды пролета с мертвой точки, из кабины, различные варианты видов вашей машины и машины ведомого, слежение за полетом ракеты — все удачно собрано в единую красочную хронологию полета. А если есть желание в какой-то момент изменить вид и взглянуть на события с другой точки обзора — извольте, управлять видами в треке можно и вручную.

Рев надрывающихся реактивных двигателей, змеиное шипение запускаемых ракет и глухой вой реактивных снарядов, переговоры пилотов и наземных соединений удачно дополняют атмосферу воздушного боя. Во время штурмовки в кабину ворвется тревожное стенание сирены на вражеской базе, а забавные порой фразы и вопросы коллег-пилотов скрасят недолгий пролет до цели в начале миссии. Несколько меньше впечатлили музыкальные темы. Нет, они очень даже хороши, но в сравнении с потрясающей реализацией воздушного боя им порой немного не хватает той динамики, которая присутствует в геймплее, — просто хорошее на фоне шедевра смотрится уже не так ярко.

С небес на землю

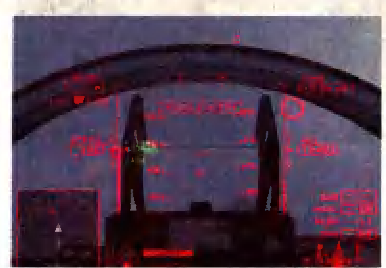
К сожалению, серьезных инноваций и доработок дополнение не принесло. Все изменения скорее косметического плана. В игре нас встречает все тот же убогий текстовый интерфейс в ангаре (где на фоне фотореализма самолетов и окружения смотрится просто отвратительно) и брифинге. Количество апгрейдов и вооружения, учитывая, что при покупке самолетов и оружия нам отдана полная свобода, не так уж и велико. Присутствуют бонусные варианты раскраски самолетов, коллекция сбитых машин с фотографиями пилотировавших их асов, традиционные для жанра награды. А если вам удастся во время прохождения кампании сбить всех асов, то появится и 19-ая призовая миссия, в которой будет позволено сразиться сразу со всей элитой местного поднебесья.

Несмотря на довольно значительное (18) количество миссий, время прохождения кампании не так уж и велико — где-то часов 9-10. Боевые вылеты протекают быстро и динамично, долгими подлетами к цели и нудными возвращениями на базу разработчики утомлять нас не стали. Даже задания, где будет позволено вернуться на базу за пополнением боекомплекта, не затянутся более 30 минут.

Сами миссии больших трудностей в прохождении не составляют, усложнить жизнь могут только вражеские асы на высоких уровнях сложности. Для быстрого прохождения игры концентрируйтесь только на основных целях, не обращая внимания на патрульных перехватчиков, от которых легко уйти на больших скоростях или временно покинув их зону ответственности — настырно преследовать вас они не станут. В заданиях, где нужно за определенное время набрать n-ное количество очков, уничтожая любые понравившиеся цели, следует выбирать самые "дорогие": воздушные объекты, мощные бункера и т.д. На них можно без труда заработать необходимый для прохождения "зачет". А вот если пытаться крушить все без разбора, времени может и не хватить. Тем более что в таком случае, скорее всего, боезапаса не хватит и придется возвращаться на базу за пополнением БК, а это значительная потеря времени. Можно еще использовать тяжелые бомбы для ковровых бомбардировок, но их придется предварительно приобрести в магазине, да и затратить некоторое время на освоение их в деле. Кстати, в зависимости от действий в бою, присваиваются различные стили прохождения: Mercenary, Soldier, Knight. Уничтожаем только указанные цели — получаем статус рыцаря, ну а если крушить все подряд в погоне за вожделенными финансами — быть наемником. Эти статусы влияют на награды и некоторые другие возможные в игре бонусы.

Lord Vagrant
Диск предоставлен компанией "BitRaiD" www.bitraid.com





РАДОСТИ

- **Лучшие модели самолетов на PS2**
- **Приятная, затягивающая динамика миссий**
- **Хорошая реализация погоды и времени суток**
- **Лучшая на PS2 графика в жанре**
- **Отлично реализованное удобное управление**

ГАДОСТИ

- **Убогий интерфейс в ангаре и брифинге**
- **Слишком маленькое количество новинок для аддона**

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Если убрать из игры все, оставив только графику и атмосферные баталии на стремительных сверхзвуковых хищниках, даже тогда игра будет лучшей в жанре на консоли. Что до Ace Combat Zero: The Belkan War, то назвать ее полноценным дополнением сложно, ибо за исключением новой кампании игра мало чем изменилась. По сути, это еще одна хорошая кампания к отличной игре





НОВОСТИ ПРИСТАВОК

Миллион "армагеддонов"



Продажи игры Mortal Kombat: Armageddon (PS2, Xbox), релиз которой состоялся осенью 2006 года, достигли отметки в один миллион копий. Интересно, что почти одновременно с "Армагеддоном" миллионный рубеж перешагнула и MK: Shaolin Monks, которая появилась на прилавках магазинов еще в конце 2005-го. Разумеется, у старичков-монахов уже нет шансов догнать последнее детище Midway, особенно если учесть, что в апреле 2007 года в продаже появится еще и версия "Армагеддона" для Nintendo Wii.

Консольный "крестный папа"

Экшен The Godfather в скором времени обзаведется двумя приставочными воплощениями: на Nintendo Wii в марте сего года состоится релиз The Godfather: The Don's Edition, и PS3-версия выйдет под названием The Godfather: Blackhand Edition, опять же в марте. Новые локации и персонажи прилагаются, кроме того, разработчики обещают сделать акцент на использовании возможностей контроллеров обеих приставок.

Xbox: будущее за онлайном

Xbox Live Video Marketplace продолжает исправно пополнять карманы мистера Гейтса. Прогнозы аналитиков в отношении нового сервиса самые оптимистичные: предполагается, что в этом году "Marketplace" заработает 92 миллиона долларов, а в 2011-м эта цифра вырастет до 792 млн. Напомню, что данный сервис торгует через Сеть фильмами и телешоу, оплата за которые принимается в виртуальной валюте Microsoft Xbox Live Points. К сожалению (или к счастью), до наших с вами карманов Билл Гейтс дотянуться пока не в состоянии, поскольку Xbox Live Video Marketplace обслуживает только жителей Северной Америки.

Релиз отложен



Релиз проектов Bladestorm и Fatal Inertia перенесен на лето текущего года. Обе игры разрабатываются для Playstation 3 и изначально собирались "зарелизиться" в марте, одновременно с европейским стартом консоли. Разработчик, компания KOEI, мотивировала перенос даты релиза привычной песней: дескать, не укладываемся в сроки, игры нужно еще немного доработать.

Кое-что новое о "Фантазиях"

Давным-давно, когда вода была мокрее, трава зеленее, а миром видеоигр правили восьмибитные приставки, свет увидели первые две игры легендарного сериала Final Fantasy. С тех пор много воды утекло, FF превратилась в мощную империю, которая, оказывается, в этом году отмечает свой двадцатилетний юбилей. В честь этого знакового события Square Enix решила выпустить римейки самых первых игр на карманной приставке от Sony.

Новые версии почтенных хитов получат названия Final Fantasy Anniversary Edition и Final Fantasy II Anniversary Edition. Отмечу, что римейки первых "Последних фантазий" прежде уже выходили на различных платформах, в частности, на GBA и PSOne. Однако Square обещает, что, перекочевав на PSP, игры сохранят все достоинства предыдущих римейков. Кроме того, графика в новых версиях станет еще краше. Японский релиз обоих проектов состоится в этом году.

Активно занимаясь римейками, Square Enix не забывает и о новых проектах из серии Final Fantasy. Так, недавно стало известно, что мир FFXIII будет разделен на две части. Cocoon, одна из этих частей, является космической колонией, отгороженной от всего остального мира, который в игре именуется Pulse. Правительство Cocoon делает все, чтобы его подданные не могли контактировать с обитателями Pulse. Больше, к сожалению, о FFXIII ничего не известно, кроме того, что игра готовится к выходу на PS3.

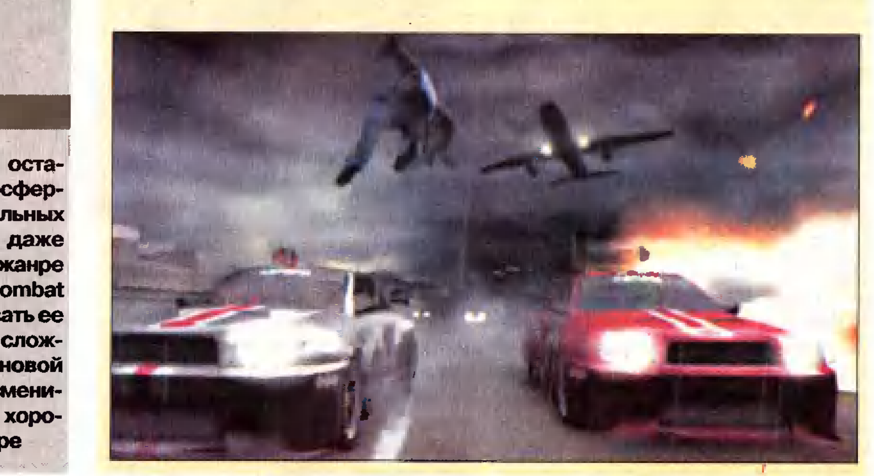
Зато есть новости о другой игре из популярной серии. Square Enix рапортует, что Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP) готова на 65%. В Японии релиз игры ожидается уже в этом году.

Последнее, что хочется сообщить на эту тему — это то, что Final Fantasy XII приедет в Европу аккурат в День защитников Отечества, то бишь 23 февраля. В остальном мире 12-я фантазия уже год как продается, к настоящему времени реализовано уже более четырех миллионов копий.

Уличные гонки. Теперь — за полицейских!

Этим летом нам с вами в очередной раз представится возможность вихрем промчаться на крутой тачке по улицам большого города. Нет, речь идет не о новой игре из серии Need For Speed. В гоночной аркаде Pursuit Force: Extreme Justice нам придется бросить вызов уличным бандитам-стритрейсерам. В отличие от той же NFS, здесь мы окажемся по другую сторону баррикад — в шкуре молодого полицейского. Релиз игры состоится на PS2 и PSP, точная дата пока не объявлена.

AlexS



КИНО

Девушка из воды

Название в оригинале: *Lady in the water*
Жанр: *притча\триллер\сказка*
Режиссер: *М. Найт Шьямалан*
В ролях: *Пол Джиаматти, М. Найт Шьямалан, Брайан Далас Ховард, Джеффри Райт и др. Сарита Чудхури, Даг Джоунс, Джозеф Д. Райтман, Фрэдди Родригес, Брайан Стил, Боб Балабан*
Продолжительность: *2 часа 5 минут*



С развитием кинематографа и превращением его в гигантский конвейер, фильмы перестали приносить удовольствие. Разделение на жанры, разумеется, повлекло за собой рождение каких-то клише, резиновых сюжетов и прочих мерзостей. Единственное, чем сейчас фильм способен не просто выделиться, но привлечь, удивить зрителя — неожиданность. Конечно, такую "теорию" можно применить к какому угодно роду искусства, но именно в кино таковое положение вещей ощущается наиболее остро. "Девушка..." является новой картиной неординарного режиссера Найта Шьямалана (создатель "Шестого Чувства" и пр.), в своем анонсе рекламирована как сказка, полет фантазии, комедия, и в то же время в графе "жанр" стояло "мистический триллер". Как ни странно, но и то, и другое, и третье талантливейший режиссер виртуозно воплотил на экране.

Все действие разворачивается "в окрестностях" жилого дома, на заднем дворе которого расположен нежилый бассейн, а чуть дальше, в маленьком домике, напоминающем избушку, живет завхоз, по велению судьбы и прочих сил космоса — один из главных героев этой замечательной атмосферной пьесы. С недавних пор в бассейне по ночам некто плавает и всячески в нем пакостит, что раздражает завхоза — весьма положительного персонажа, своим заиканием переплевывающего даже Эраста Фандорина. Поймать негодяя или негодяйку никак ему не удается, пока — пути нептуновские неисповедимы — удача не поворачивается к бедняге...

Как раз в этот момент и начинается обещанное Шьямаланом представление — сказка, временами более похожая на тот самый "мистический триллер", то бишь хоррор. Музыкальный и звуковой фон, работа камеры и спецэффекты — в лучших традициях жанра ужасов стараются нас испугать, дабы мы вжались в спинку кресла. Парадоксальность просматривается в перипетиях на первый взгляд банальнейшего, но если копнуть глубже — тончайшего сюжета. Казалось бы, там, где невозможна эта самая "неожиданность", она и происходит: не в красочных пейзажах, тщательно прорисованных художниками, не в умопомрачительных полетах камеры, не в компьютерных спецэффектах или стараниях аниматоров, а в зрительском понимании хитрого замысла режиссера. Что вы говорите, русалки, волшебные мази, исцеляющие любые раны, избранные? Да разве не видите, Шьямалан просто стебется, и все происходящее — ни что иное, как аллегория, замаскированная насмешка над всем, что так приелось нам, зрителям! Над кинокритиками, над шаблонами и избитыми сюжетными поворотами, над самим Голливудом и, разумеется, обществом потребления. Неудивительно, что западная пресса, сразу догадавшаяся, чем попахивает, к фильму подошла жестко, покритиковав эту составляющую. Не столь важную, ведь в круговороте иронии режиссер успевает показать и философскую сторону картины, и фильм становится похож на сундук с двойным дном.

Вердикт: Это не пятисортная пародия, но и не арт-хаус, не понимаемый порой даже авторами. Это Найт Шьямалан и его Lady in the water, где все намного изящнее и искуснее. Редкое чудо, заслуживающее восторгов. Гениально.

Берлинский Gosha



Переполох в общаге-2: Семестр на море

Название в оригинале: *Dorm Daze 2*
Жанр: *молодежная комедия*
Режиссеры: *Дэвид Хилленбранд, Скотт Хилленбранд*
В ролях: *Джеймс ДеБелло, Крис Оуэн, Тони Денман*
Продолжительность: *100 минут*



Вопрос: какой должна быть идеальная молодежная комедия? Ответ: 1. смешной; 2. пошлой; 3. глупой (последнее не обязательно, но желательно). У режиссеров, работавших над вторым "Переполохом в общаге", снять смешное кино почему-то не получилось. "Эка важность, сделаем кино вдвойне пошлым и втройне глупым — в сумме получится очень смешно", — подумали, наверное, Хилленбранды и радостно взялись за дело.

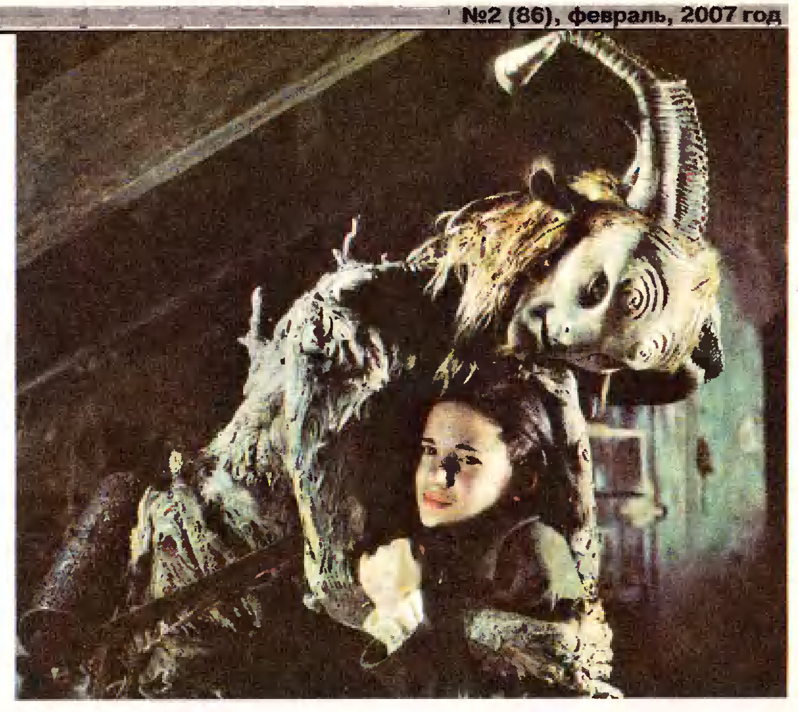
Перво-наперво, решено было сменить декорации: действие второго фильма происходит уже не в общаге и даже не в университете Биллингсли — на сей раз мальчикам и девочкам приходится выяснять отношения во время морской прогулки на роскошном океанском лайнере. В любовные разборки студентов "гениальные" режиссеры для пущей красы подмешали пародию на детектив, одну шуструю обезьянку и один очень дорогой камушек. Не обошлось и без Великой Миссии (она есть в каждой картине этого жанра) — студенты университета Биллингсли за время круиза должны поставить пьесу, которая затем будет представлена на суровый суд требовательной корабельной публики. Во время исполнения Миссии и начинается основное безобразие, в ходе которого пару человек убьют, кого-то



ограбят, еще кое-кого слегка покалечат. Но, в целом, все останутся довольны. Такое вот кино.

После просмотра остается ощущение какой-то неправильности. Не хочу показаться старым брюзгой, но во времена моей молодости (время релиза первых "Американских пирогов") фильмы были... добрее, что ли... Да, и тогда в молодежных комедиях хватало пошлости, специфика жанра, что тут поделаешь. Но смеяться над трупами это уже ближе к "Очень страшному кино" (которому, кстати, ни один "Переполох" в подметки не годится, но не будем об этом, картины сняты в разных жанрах), или пародийным фильмам Лесли Нильсена. Я к тому, что режиссеры, пытаясь спасти идущий ко дну корабль под названием "Переполох в общаге-2" перешли черту, их вынесло за пределы жанра молодежных комедий, и в результате и без того не очень сильная картина стала вообще хуже некуда. А убогий, предсказуемый сюжет и стереотипные персонажи забили последние гвозди в гроб сиквела.

AlexS



Лабиринт Фавна

Название в оригинале: *Pan's Labyrinth*
Жанр: *артхаусное фэнтези/драма*
Режиссер и автор сценария: *Гильермо дель Торо*
Операторы: *Гильермо Наварро*
Композитор: *Хавьер Наваррете*
В ролях: *Ивана Бакуеро, Серджи Лопес, Марибель Вериду, Арианда Гил, Даг Джоунс, Алекс Ангуло и другие.*
Продолжительность: *112 мин.*

Многие по праву считают мексиканского, или, как он сам себя называет, "испаноязычного", режиссера Гильермо дель Торо Сальвадором Дали в кинематографе: творения обоих могут или нравиться, или не нравиться, но только не оставлять равнодушным. Хотя если Дали чаще считают сумасшедшим, то дель Торо — режиссером от Бога и великим сказочником. Подтверждение таким лестным словам — выдвижение последнего фильма мексиканского кинематографиста под названием "Лабиринт Фавна" на "Оскар" в нынешнем году сразу в нескольких номинациях. И решение это явно небезосновательное: похоже, мы имеем дело с одним из тех фильмов, подобные которым снимаются раз в несколько лет. Еще до выхода в прокат фильм успел заинтриговать: обратил на себя внимание жанр, определенный самим режиссером как "артхаусное фэнтези"; хороши были отзывы зрителей из других стран, где фильм вышел раньше, чем у нас; впечатлили также эффектные красочные кадры с фирменными "дельторовскими" существами.

Сюжет ленты состоит из двух тонко переплетенных режиссером линий — сказки и реальности. Испания, 1944 год. Войска Франко добивают последние повстанческие отряды. Десятилетняя Офелия переезжает вместе с матерью жить к своему бесчеловечному отчиму, капитану Видалю. Жестокость и бескомпромиссность окружающего мира заставляет девочку погрузиться в скрытый для других мифический мир с его феями, чудесами и каменными идолами. Пусть придуманный мир не идеален, зато не так отвратителен, как реальный, ибо никакой Фавн не может быть хуже двуногих выродков в голубой форме испанской "фаланги". Тем более что она в незримом мире не простая девочка, а — ни много, ни мало — дочь короля. Правда, в качестве доказательства того, что она — принцесса фэнтезийного королевства, Офелии необходимо выдержать несколько сложных испытаний, через которые вряд ли успешно пройдет и взрослый человек.

Несмотря на несколько "сказочный" сюжет, в некоторых эпизодах жестокость и насилие бьют ключом. Вот фашисты поймали двух охотников, не вовремя решивших поохотиться на зайцев, и Видаль бутылкой с вином превращает лицо одного из них в кровавое месиво. А вот подчиненные капитана пленили партизана и приготовили для допроса "некоторые предметы, используемые в хозяйстве"... И таких моментов в фильме довольно много. Отдельно стоит упомянуть впечатляющую проработку и реалистичность персонажей: деспотичный капитан фашистов, хитрый Фавн, отчаявшаяся мать Офелии, храбрые партизаны и не менее смелая девочка... Все актеры достойны самых высоких похвал.

Визуальные эффекты и музыкальное оформление реализованы бесподобно, в чем никто и не сомневался, зная, что режиссер фильма — изумительный визуализатор. А "Колыбельная" от Хавьера Наваррете и вовсе достойна отдельного ежедневного прослушивания.

Концовка фильма может быть воспринята зрителем по-разному: романтики сочтут ее счастливой, прагматики — наоборот. Гильермо дель Торо, судя по всему, относится к числу первых: он выдает желаемое за действительное. Ведь это сказка, пусть и жестокая. А в сказках добро обязательно побеждает зло.

Напомнить о фашизме было не единственной задачей режиссера. Он поразительно точно передал то, что, пожалуй, испытывал каждый человек — желание уйти подальше от проблем, кризисов, скандалов, интриг, жестокости и этого неуютного мира в целом к сказочному Фавну или куда-нибудь еще, хотя бы на пару часов.

В итоге перед нами определенно один из лучших фильмов прошедшего года. Шедевр, впечатление от которого вряд ли может быть чем-то испорчено.

Евгений "Johnny" Тимошенко



КИНО

Престиж

Название в оригинале: *Prestige*
Жанр: *триллер\драма*
Режиссер: *Кристофер Нолан*
В ролях: *Кристиан Бейл, Хью Джекман, Майкл Кейн, Скарлетт Йохансон, Пайпер Перабо, Дэвид Боуи, Ребекка Холл, Энди Серкис и другие.*

Кристофер Нолан относительно молодой режиссер, не столь давно пришедший в Голливуд и сразу громко заявивший о себе. Сняв "Бессонницу" с Аль Пачино, а затем возродив буквально из пепла такой франчайз, как "Бэтмен", которого все успели в десятый раз похоронить, он стал одним из наиболее востребованных режиссеров. Но (наверное, это к счастью) несмотря на уговоры со стороны продюсеров дальше снимать римейки на комиксы, Нолан взялся за экранизацию романа своего тезки, Кристофера Приста, с коей сейчас я имею честь вас познакомить. Если, конечно, вы не сделали этого раньше.

В центре внимания вновь фокусники, но не спешите сравнивать Prestige с "Иллюзионистом", более скромным как в отношении постановки в целом, так и в сюжетном замысле. "Престиж" не довольствуется миловидной лавстори, чьи вариации многократно наблюдаются из года в год, ему мало принести удовольствие зрителю, заплатившему за билет или диск, его размах значительно больше, а материал для осмысления огромен. Нолан отвергает обыкновенное линейное повествование, и хотя он не идет путем мозаики а-ля "21 грамм" Иньяритту, все равно кромсает, переставляет и заворачивает действие, после чего драматический окрас триллера и детектива только густеет. Нам не остается времени на отдых, на любование цветущей сакурой или восходами солнца, режиссер с успехом излагает первоисточник, избегая досадных сумбурностей, пробелов, не давая возможности отвлечься и задуматься как нам, так и себе.

Неоднозначность и свобода выбора — с этой парочкой придется встретиться зрителю, когда экран заполнится тьмой и начнут выбегать конечные титры. Личная драма героев к финалу приобретает откровенно жуткий размах, и с каждой минутой снежный ком лишь растет, пока не разбивается вдребезги. Никого из запутавшихся в собственных мыслях, страстях и желаниях персонажей, в конечном счете, после потрясающей концовки, не назвать ни положительным, ни отрицательным. Право слово, развязка этой истории, успевшей развеять все надежды простого зрителя на банальное завершение, по неожиданности сравнима с таковой в "Шестом чувстве" Найта Шьямалана или в "Бойцовском клубе" Паланика (здесь речь о книге).

После себя "Престиж" действительно оставляет уйму пищи для размышлений. Чем сильнее пробуешь разложить просмотренное по полочкам, тем больше открывается перед тобой нюансов. В этом заслуга, уверен, обоих Кристоферов. Сценарий режиссер писал совместно со своим братом, а большую часть съемочной группы составляют те, кто принимал участие в съемках "Бэтмен: Начало". То же касается и актеров. Сразу чувствуется слаженность между режиссером, чьей задачей является снять не только высококлассное, но и "умное" кино, съемочной группой, понимающей начальника с полуслова, и актерами. К слову о последних: "Престиж" собрал удивительно много талантливых звезд, к некоторым из них автор рецензии вряд ли будет достаточно объективен. Тем не менее, игра всех, начиная от великолепных Скарлетт Йохансон и Хью Джекмана до Энди Серкиса, и завораживает, и привлекает. Стараются.

И старания их не остались за кадром. Наплевать, какую кассу соберет фильм в прокате. "Престиж" шикарен с головы до пят, многослоен и полон так ныне редких и ценных неожиданностей.

Берлинский Gosha



Gridiron Gang

Название в прокате: *Футбольная банда / Банда Гридирона / Потому что мы — банда*
Жанр: *спортивная драма*
Режиссер: *Фил Жану*
В ролях: *Дуэйн "Скала" Джонсон, Экзибит*
Продолжительность: *120 минут*

Вот уже второй год подряд Голливуд предлагает нашему вниманию картины на тему "тюремное регби". В прошлый раз мы смотрели, как Адам Сэндлер и Нелли делали приличную команду из толпы отпетых уголовников в комедии "Все или ничего". "Футбольная банда" предлагает нам то же самое блюдо под другим соусом — заключенные помолодели, место Сэндлера занял Джонсон по кличке "Скала", а на вакантное место штатного рэпера был приглашен опытный "тачко-прокачиватель" Экзибит. Да и сама картина из легкой комедии трансформировалась в серьезное жизненное кино о том, как порой бывает трудно вырваться из сетей Улицы.

В основу фильма "Футбольная банда" положены реальные события. Впервые эта история была экранизирована в 1993 г., и Ли Стенли, работавший над сценарием той документальной картины, даже был удостоен премии "Эми". Затем, уже в наши дни, сюжет, повествующий о перевоспитании трудных подростков, очевидно, попался на глаза кому-то из голливудских продюсеров, и римейку был дан "зеленый свет".

Глупо было бы ожидать от "Футбольной банды" каких-то сюрпризов в плане сюжета или актерской игры. История о том, как Неудачники, пройдя тернистым путем длительных тренировок и лишений, становятся Королями, давно избита. В роли удалого тренера, поднимавшего лузеров на ступени спортивного пьедестала, в разное время выступали Берт Рейнолдс и Киану Ривз, Рассел Кроу и Эмилио Эстевез. И если вы видели хотя бы одну из предыдущих вариаций на тему "как парни с самого дна поднялись и всех порвали", то в данной картине вы не найдете ничего нового.

Но так ли уж необходимо каждый раз пытаться удивить зрителя яркими персонажами, поразить его воображение великолепными спецэффектами или повергнуть в благоговейный трепет с помощью сильного, превосходно продуманного сюжета? Фильмы в стиле "Футбольной банды" всегда были и, наверное, всегда будут, и это — не просто слепое подражание. Каждому поколению, и даже каждому социальному слою, нужны свои герои. И даже в реальной жизни Неудачники иногда все же становятся Королями.

AlexS

D.O.A: Живым или мертвым

Название в оригинале: *D.O.A: Dead or alive*
Жанр: *файтинг:)*
Режиссер: *Кори Юэнь*
В ролях: *Джейми Прессли, Холли Вэланс, Сара Картер, Дэвон Аоки, Натасия Мальте, Эрик Робертс*
Продолжительность: *78 минут*

Несмотря на то, что снимать фильмы по мотивам компьютерных игр нынче модно, до жанра файтинг руки у киношников доходят редко. Если мне не изменяет память, в 90-х годах было снято только три полнометражных фильма, в основу которых легли популярные в то время аркадные файтинги. Экранизацию Street Fighter не спасли от провала даже Жан-Клод Ван Дамм и Кайли Миног, засветившиеся в главных ролях. Картина по мотивам первого Mortal Kombat получилась очень достойной, однако снятый через год MK-2 оказался полным убожеством, опозорившим имя своего великого предка. Разумеется, были еще телешоу, мультики, телесериалы, однако все это представляло интерес исключительно для фанатов. Мир большого кино, вероятно, разочарованный провалом второй "Смертельной битвы", позабыл о файтингах надолго.

Надолго, но, как оказалось, не навсегда. В 2005-06 гг. произошел новый всплеск интереса кинематографистов к играм-поединкам. В Сети появилась информация о съемках фильмов по мотивам Tekken и Soul Calibur, одновременно фанатские форумы снова начали перемывать косточки экранизации MK-3, слухи о скором релизе которой ходят аж с 2000-го года. На фоне всех этих громких проектов премьера кинокартины по мотивам файтинга Dead or Alive прошла скромно и незаметно. А между тем здесь, как и в оригинальной игре, есть на что посмотреть.

Сюжет фильма... да ладно вам, какой может быть в файтинге сюжет? Штамп на штампе: экзотический остров, турнир с нелепым названием, неплохие призовые — 10 миллионов "вечнозеленых" — и "финальный босс" с лицом Эрика Робертса (он, кстати, такой крутой, что положительные герои без зазрения совести лупят его впятером — новое слово в жанре:). Помимо Робертса, звезд в фильме не наблюдается. Нет, не то чтобы исполнители главных ролей нам совсем не знакомы — кто-то видел Джейми Прессли в телесериале Mortal Kombat: Conquest, другим по эмтивишным клипам запомнилась Холли Вэланс, третьи заприметили Дэвон Аоки в "Двойном форсаже" — не суть важно. Главными козырями D.O.A. являются не закрученный сюжет, не актерская игра, не музыкальные композиции (и то, и другое, и третье очень бледно). Нет, здесь все гораздо проще — фильм, как и оригинальная игра, делает ставку на весьма небрежно одетых девушек, которые обожают поединки и пляжный волейбол (последнее — реверанс в сторону Dead or Alive Xtream, "волейбольного" ответвления от оригинальной серии). Уверен, фанаты будут в восторге.





Тем же, кто не фанат, могу сказать так: серым вечером, когда делать нечего, вполне можно посмотреть. Важно лишь помнить, что D.O.A. — развлекательное кино "на один раз", и ни на что большее не претендует.

AlexS

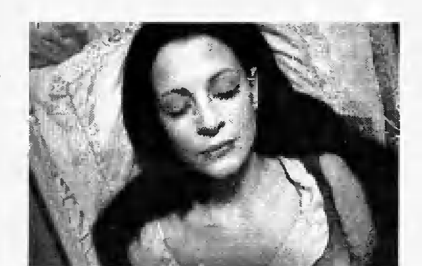
Ведьма

Жанр: *мистика, ужасы.*
Режиссер: *Олег Фесенко.*
Сценарий: *Игорь Митюшин, Олег Фесенко.*
В ролях: *Евгения Крюкова, Валерий Николаев, Ита Эвер, Лембит Ульфсаки.*
Продолжительность: *92 мин.*

Нежданно-негаданно, когда отечественный зритель ожидал премьеры разрекламированного "Волкодава" и пропиаренной Бондарчуком и Ко "Жары", на большие экраны вышел первый российский фильм ужасов — "Ведьма". Серьезного кино в жанре "хоррор" в России еще не снималось. Поэтому режиссера "Ведьмы", Олега Фесенко, можно назвать первопроходцем в "нашей" киноиндустрии.

Дебютный российский ужастик был снят по мотивам известного произведения Н.В. Гоголя "Вий". Отметим, что самое ключевое слово здесь — по мотивам, т.к. дальше совпадений с творением Николая Васильевича будет меньше. Оказывается, фильм снимался специально для американцев. Действие "Ведьмы" происходит в наши дни в одном из городков Северной Америки, съемки проходили в Эстонии, а актеры — российские и эстонские артисты. Даже название и главная идея иные.

"Ведьма" — больше религиозно-мистический фильм, чем "хоррор". Поэтому и ужасы в ней другие. По сюжету на крючок ведьмы Мэрил (Евгения Крюкова) попадается журналист светской хроники, любитель тусовок Айвэн (русский Иван что ли?) в исполнении Валерия Николаева. По стечению обстоятельств этому тусовщику пришлось три ночи отпевать ведьму, которую он задушил собственными руками в ванной. В отличие от гоголевского "Вия" священник из фильма остался в живых, потому что поверил в силу креста и силу Бога. Именно эта вера и помогла ему перебороть Мэрил. Вот она — другая идея. Тусовщик, бабник, любитель выпить остается целым, а с гоголевским священником, за которым также водились грешки и которому сила небесная не помогла, расправляются.





В "Ведьме" спецэффектов немного: огненная стена, летающая дивчина и еще пару штук. Неплохо смотрелась панорама созданной компьютерщиками церквушки, которая напомнила мне часовенки из игры "Medal of Honor" (помните ночное десантирование союзных войск в Нормандии?). Создатели же фильма не смогли соединить все спецэффекты, все сюжетные линии в одну цепочку. Единой, смотрибельной картинки, которая бы смогла создать особую для такого "хоррора" атмосферу, не получилось.

Резюме: Дебют нового для России киножанра состоялся, хотя сказать, что он оказался провальным или, наоборот, удачным, никак нельзя. Нужно помнить, что "хоррор" — это не только отрезанные конечности, ходящие мертвецы, много крови и непонятные потусторонние чудовища. Фильмы ужасов бывают и другие, и "Ведьма" тоже другая.

Олег Кептюха

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Болек и Лёлек. Веселые старты

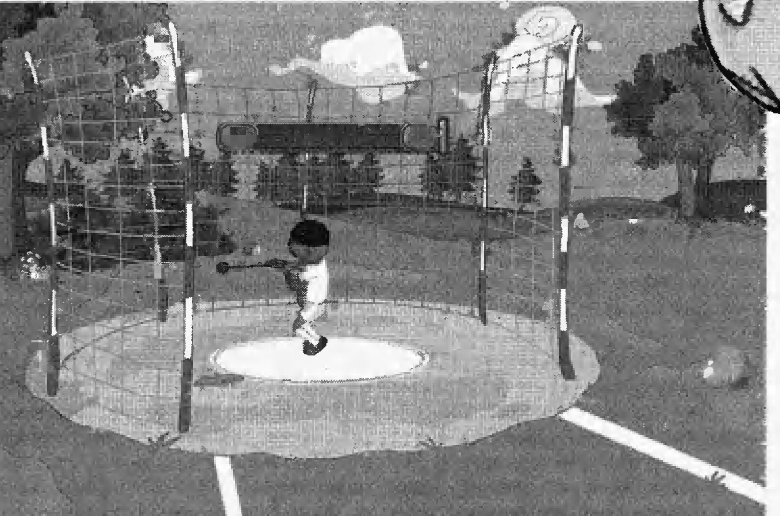
Жанр: *аркада*
Разработчик: *AIDEM Media*
Издатель: *Новый Диск*
Дата релиза: *2006*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 CD*
Язык интерфейса: *русский.*
Минимальные системные требования: *Windows 98/Me/2000/XP; Pentium 200 МГц; 64 МБ оперативной памяти; 500 МБ свободного места на жестком диске; видеоадаптер с памятью 8 МБ; звуковое устройство, совместимое с DirectX 9.0; CD-ROM 4x; клавматура; мышь.*
Возраст: *от 6 лет*

Рано или поздно все уходит в прошлое и становится воспоминаниями. Но память человеческая не безразмерна, и когда приходится выбирать, что же сохранить — хорошее или плохое, — то остается, как правило, первое. Поэтому в нашей жизни так часто встречаются вещи из прошлого, вещи, которые не стареют.

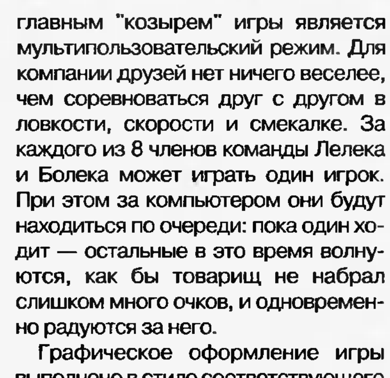
Серия мультфильмов про Лелека и Болека была создана в Польше еще в 60-х годах, но интерес к ним до сих пор не угас. "По мотивам" снимаются новые полнометражные мультики, открываются тематические сайты, и, конечно, создаются компьютерные игры.

Проект "Лелик и Болик. Веселые старты" включает в себя 2 игровых диска, объединенные между собой общей сюжетной линией — спортивные состязания. Первая часть под названием "Болек и Лёлек. Вверх тормашками" похожа на физкультуру в пионерском лагере, с использованием в качестве инвентаря того, что под рукой. Тут и перетягивание каната, и швыряние консервных банок на дальность, дартс, битва наподобие подушек и много других весьма забавных развлечений. Второй же диск представляет собой виртуальное подобие олимпийских игр. Можно попробовать свои силы в плавании и прыжках, в беге и метании ядра. Обе части игры различаются по сюжету, однако в остальном имеют много общего, поэтому все сказанное ниже можно отнести и к той и к другой.

На каждом диске есть два варианта игры. Первый — "Разминка", в которой юный геймер может ознакомиться с правилами, способами управления, выбрать из них наиболее для себя удобный, а также потренироваться перед решающими соревнованиями. Второй вариант — настоящее спортивное состязание по всем правилам. Ведется счет, начисляются очки, болельщики ликуют, а комментаторы подливают масла в огонь своими шуточками. Приятной особенностью и главным "козырем" игры является мультипользовательский режим. Для компании друзей нет ничего веселее, чем соревноваться друг с другом в ловкости, скорости и смекалке. За каждого из 8 членов команды Лелека и Болека может играть один игрок. При этом за компьютером они будут находиться по очереди: пока один ходит — остальные в это время волнуются, как бы товарищ не набрал слишком много очков, и одновременно радуются за него.



Графическое оформление игры выполнено в стиле соответствующего мультфильма. Причем выполнено вполне достойно: обилие ярких красок, но без чрезмерной пестроты — как раз то, что нужно, чтобы понравиться младшим школьникам.



Отдельно нескольких слов заслуживает управление. В любой момент игры, в любом соревновании можно выбрать наиболее удобный для себя режим управления персонажами. Причем команды можно отдавать как при помощи мыши, так и используя несколько вариантов сочетаний кнопок клавиатуры. Сразу видно, что игра изначально рассчитывалась на то, чтобы играть в нее компанией — каждый может выбрать такое управление, к которому привык, быстро и легко.

Музыкальное сопровождение представляет собой как мотивы из мультфильма, так и другие веселенькие мелодии, поддерживающие хорошее настроение и боевой дух виртуальных спортсменов.

Как и в любых соревнованиях, совсем немаловажную роль играет комментатор. Он поддерживает эмоциональную атмосферу игры на должном уровне, успевая и разрядить сложную ситуацию удачной шуткой, и подбодрить менее успешного игрока, и похвалить того, которому повезло больше. Таким образом, в игре культивируется дух соперничества, но не вражды, пропагандируются старые как мир истины о том, что побеждает дружба и что главное не победа, а участие. И ведь действительно очень важно, когда удалось собрать друзей за одним столом (или где там у вас стоит компьютер?).

Кроме того, в первой части игры, "Болек и Лёлек. Вверх тормашками", подробно и понятно описаны правила всех представленных конкурсов. Их совсем несложно повторить в реальной жизни, в компании сверстников на свежем воздухе. А дисциплины из второй части игры "Болек и Лёлек. Команда чемпионов" станут кладезем идей для школьной спартакиады.



Проект "Болек и Лёлек. Веселые старты" можно рассматривать как современную замену детским настольным играм и викторинам. Наравне с просмотром мультфильма, она прекрасно подходит для развлечения группы детей во время праздника, когда шумная и активная часть подошла к концу, угощения тоже, все немного утомились и самое время поддержать настроение новой идеей. А не сыграть ли вместе в компьютерную игру?

Оценка: 8

Вывод: Игра очень актуальна для того возраста, на который рассчитана, грамотно подобраны задания по сложности. Учтены первоочередные интересы младших школьников, такие как подвижные игры, общение со сверстниками. Кроме ловкости и быстрой реакции, в процессе игры развивается умение выигрывать и проигрывать, не теряя хорошего настроения и хороших отношений с людьми — ведь это качество ценно во все времена. Кстати, взрослым тоже может быть интересно вспомнить героев мультфильмов своего детства и... сразиться со своими чадами на арене компьютерной игры.

Евгения "Reddy" Вирмилина

Дети Дракулы

Жанр: *аркада*
Разработчик: *LEGENDO*
Издатель: *Новый диск*
Дата релиза: *2006*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Минимальные требования: *Windows 2000/XP, Pentium или AMD 1 ГГц, видеоадаптер с памятью 16 МБ, звуковая карта, DirectX 8.1, устройство для чтения CD или DVD-дисков*
Рекомендуемые требования: *Windows XP Home/Pro, Pentium или AMD 1 ГГц, 256Mb RAM, видеоадаптер с памятью 32 МБ, устройство для чтения CD или DVD-дисков, 150Mb свободного места на жеском диске.*



Потусторонний мир стал интересовать людей еще на заре эпох. Но если в те времена считалось, что от необъяснимых сил и явлений зависят многие жизненно важные вещи, то сегодня увлечение мистикой — это скорее дань моде. "Детский мир" тоже не избежал интереса к мистике — вспомним хотя бы популярный мультик про "Дракулито-вампиренныша". И эта игра — не что иное, как продолжение неиссякаемой "вампирской" тематики.

В огромном зале фамильного замка за дубовым столом чинно обедает небольшое графское семейство. Горят свечи в замысловатых канделябрах, в гулкой тишине под высокими потолками, где слова кажутся особенно весомыми, ведутся неспешные беседы, соблюдены приличья и манеры. Эдакая викторианская идиллия... А теперь перенесем обеденное время чуть за полночь, плотно затворены ставни, не видно слуг, а в бокалах вместо вина — кровь. Обычный обед обычных вампиров.

Да-да, потусторонние монстры тоже имеют право спокойно покушать в уютной домашней обстановке. И небезызвестный граф Дракула со своими детьми-близнецами решил предаться гастрономическим удовольствиям. Но вампирская жизнь может быть омрачена мелкими неурядицами точно так же, как и жизнь любого человека. Тихий семейный ужин беспардонно нарушен отвратительным даже внешне ученым, коварным доктором Лайфпластом, который почему-то вообразил, что вампирская кровь может лечь в основу элексира бессмертия. Вот он, ответ на загадку, над которой бились философы, алхимики и ученые от начала времен и до наших дней! Оказывается все дело в вапирьей кровушке!

Поймать пресловутого графа оказалось еще проще, чем додуматься до гениального рецепта, — стоило всего лишь опылить его экстрактом чеснока — и гроза человечества у вас (точнее, у Лайфпласта) в кармане.

Давно известно, что люди, говорящие "легче, чем отнять конфету у младенца" — никогда не пробовали эту самую конфету отнять. Вот и главный злодей игры повелся на расхожее заблуждение о слабости и беззащитности малышей и совершенно упустил из виду близнецов-вампирят. Оказавшись на свободе и очухавшить от чесночного концентрата, они вмиг сообразили, чем пахнет дело и в чьих руках жизнь обожаемого родителя. Скорее спешим на помощь — уже готов план! И достань свой магический хлыст — придется драться!

Внешне игра напоминает "приставочные" аркады. Всего 4 кнопки — прыгнуть, присесть, вперед и назад — вот нехитрый механизм управления персонажем. В процессе игры к управлению добавится кнопка "пробел", необходимая для использования магии. Монстры, по сути своей, всего двух видов: летающие и нелетающие. Внутри этих классов вражеские юниты немного различаются внешне, но из-за отсутствия хотя бы толики интеллекта, одинаковы абсолютно. Всю игру можно пройти, так ни разу и не подравшись, просто убегая от "одноклеточных" монстров или перепрыгивая их. При этом враги даже не попытаются вас преследовать.

Кроме приспешников Лайфпласта, вампирят и игрока вместе с ними ожидают нехитрые задачки "аркадного" мира — передвигание ящиков и разбивание предметов с целью добраться до нужной вещи или перейти на "следующий экран".

К слову, об этих самых "экранах" — оформление игры выполнено не самым лучшим образом. 3D графика сочетается с двумерной траекторией движения персонажа, что в принципе лишает эту самую графику сразу половины "трехмерных плюсов". Камера направлена так, чтобы персонаж был виден ровно под прямым углом сбоку, при этом она автоматически поворачивается вслед за поворотами рельефа. Поэтому увидеть, что тебя ожидает впереди, невозможно далее, чем на пол-экрана, что само по себе неудобно. Да к тому же особо проворные вражеские зомби иногда все же умудряются застать зазевавшегося игрока врасплох. Но это было бы полбеды, если бы не всплывающие подсказки. Да, с их помощью можно легко освоить нехитрое управление даже ребенку, но занимают они четвертую часть экрана, закрывая при этом и персонажа, и часть местности вокруг него. Поскольку время своего появления подсказки не выбирают, да и игра не останавливается, чтобы игрок имел возможность с подсказкой ознакомиться, добрая половина игры происходит практически "наугад". Особенно мешают подсказки во время битвы с противником. Впрочем, в эту бочку дегтя можно добавить и ложечку меда: текст в подсказках переведен грамотно и выполнен подходящим к игре по стилю шрифтом.

В общем, можно сказать, что игра "одноразовая". Наверное, поэтому в ней не предусмотрена "пауза" и "сохранение" (кроме автоматического на каждом уровне) — все равно вряд ли захочется вернуться. Возможно, забавно пройти первые пару уровней, глянуть, как рассыпаются на куски убитые зомби, но не более того.

Оценка: 4

Вывод: Примитивная аркада, в которой кроме более-менее сносной графики и модного мистического сюжета практически ничего нет.

Евгения "Reddy" Вирмилина

ПОДРОБНОСТИ

Titan Quest. Руководство по игре

Окончание.
Начало в ВР №11-2006, ВР №1-2007

Силы леса

Друид использует силу леса и лесных обитателей для того, чтобы атаковать и защищаться. Регенерация и защитные ауры позволяют союзникам дольше выживать и более эффективно сражаться. Путешествуя вне стен любого города, вы оказываетесь во власти дикой природы. И только друид может заручаться помощью растений и зверей. Несмотря на то, что главное направление сил Природы — защита и лечение, она может и показать свой гнев. Идеально сочетается с "искусством охоты".

Силы леса (0-32). Дарует герою внутреннюю гармонию и терпение, необходимые для изучения языка диких существ и властвования над дикой природой. Увеличивает интеллект, ловкость, запас здоровья и маны.

Зарастание (1). При использовании восстанавливает жизнь выбранному союзнику. Идеально сочетается с "зовом природы", вы сможете лечить своих волков. В итоге те будут жить очень долго. Так что все дружно изучаем "зарастание".

Зов природы (1). Призывает волка, сражающегося на вашей стороне. На высоких уровнях навыка можно увеличить количество призываемых волков. "Силы леса" — единственное умение, которое позволяет призвать себе в помощь союзника уже на первом уровне. Естественно, не стоит этим пренебрегать, и желательно первые очки умений вкладывать именно в "зов природы". Волки станут для вас хорошими помощниками в битвах, кроме того, у них есть шансы уклониться от атаки и летящих в них снарядов. Врагу придется потрудиться, чтобы убить вашего волка.

Удаль (4). Аура, добавляющая единицы здоровья вам и вашим союзникам. В радиусе около 20 метров добавляет вам жизнь и увеличивает все показатели скорости. Если такое расстояние подходит для вас, то обязательно прокачайте "удаль", ведь с увеличением скорости атаки вы будете наносить больше урона. Но если в боях вы предпочитаете бегать между врагами и не стоите на одном месте, "удаль" вам не подойдет.

Ускоренный рост (4). Позволяет чаще колдовать "зарастание". "Ускоренный рост" можно пропустить, так как "зарастание" восстанавливает у союзника достаточное количество жизни, поэтому и неускоренной перезарядки вполне достаточно.

Терзание (4). Атака, разрывающая вражескую плоть и наносящая кровоточащую рану. Кровотечение, правда, непродолжительное. Первое улучшение для волка, причем очень полезное. Отныне ваш ручной хищник будет наносить противнику проникающий урон от кровотечений. Кроме того, от каждой атаки у врага на десяток процентов будет уменьшаться лайфбар.

Чума (4). Этим заклинанием можно заразить союзников — и враги, атакующие их, также будут заражаться. При этом у зараженного союзника здоровья отнимается немного, а у врагов, зараженных чумой, на несколько процентов будет уменьшаться лайфбар. Но действие заклинания очень непродолжительное, и часто случается так, что зараженный союзник не успевает добежать до врага и урон получает только он. Поэтому "чуму" можно пропустить и сэкономить очки для чего-то более полезного.

Стена терновника (10). Вокруг вас вырастает терновая роща, замедляющая противников. Некоторое время она не дает противникам близко подобраться к герою. Еще одно не очень полезное заклинание, ведь стена не позволяет перемещаться и вам, делая вас мишенью для лучников и магов с их фаерболами, так как на пути летящих снарядов терновник не создает никаких препятствий.

Инстинкт выживания (10). Когда у волка остается критическое количество здоровья, у него активируется "инстинкт выживания". Это повышает повреждения и поглощает небольшое количество урона. Весьма полезное улучшение для ваших волков. "Инстинкт выживания" спасет (правда, не всегда) их жизнь, если у вас нет маны, чтобы вылечить волка или вы просто не заметили критический уровень здоровья на его лайфбаре. Однако если вы уверены, что подобной оплошности не допустите, можете игнорировать это умение. Менее внимательные обязательно учат "инстинкт выживания".

Усталость (10). Зараженные чумой противники передвигаются более медленно и атакуют менее эффективно. Выше мы доказали, что "чума" особой эффективностью не отличается, и если вы последовали нашему совету и не изучали ее, то "усталость" никакой роли для вас не играет. Ведь это улучшение для "чумы".

Спокойствие воды (16). Дает шанс восстановить 50% энергии, потраченной на использование какого-либо умения. Работает только во время действия "удали". Если вы один из изучивших "удаль", то, безусловно, вам стоит прокачать и "спокойствие воды". Ведь сколько радостных эмоций можно испытать, узнав, что любимое заклинание отняло, например не 100 единиц маны, а только 50.

Рассеивание(16). Действие "зарастания" распространяется не только на указанную цель, но и на оказавшихся рядом союзников. Отныне вы сможете лечить и выбранного союзника, и всех, кто находится рядом с ним. Не стоит пренебрегать такой отличной возможностью.

Жгучая крапива (16). Враги, атакующие стену терновника, получают отравление. Если вы все-таки выучили "стену терновника", то стоит изучить на несколько пунктов и "жгучую крапиву", ведь урон лишним не бывает.

Лесная нимфа (16). Герой призывает лесную нимфу, умеющую стрелять из лука и накладывать полезные заклинания на союзников. Второй призывной юнит в силах леса, возможность призвать второго союзника есть только у этого умения. Именно поэтому многие и выбирают силы леса. Что касается нимфы, то она весьма полезный в бою союзник, хоть и находится только вблизи героя. Ее атаки из лука в процентах уменьшают жизнь противника, кроме того, у нее, как и у волка, изначально есть шансы уклониться от вражеской атаки. Так что все вложенные в нее очки "лесная нимфа" полностью окупает.

Твердость камня (24). Защищает союзников от повреждений магией элементов. Это заклинание уменьшает урон от магии сил природы. Но в игре обычно сталкиваешься с проблемой, когда хочется изучить побольше заклинаний, а очков умений катастрофически мало. Поэтому, на наш взгляд, не стоит вкладывать столь дефицитные очки в не дающее какого-то особого эффекта заклинание "твердость камня".

Сила стаи (24). Ваши волки получают умение стайного воя, который ободряет сердца союзников, заставляя их драться более отчаянно. Это умение действует только в определенном радиусе, но оно является пассивным и используется волками. А они наверняка будут применять его только при атаке на врага. А увеличение скорости атаки и перемещения сделает из волков более сильных воинов. Поэтому советуем хоть на несколько уровней изучить "силу стаи".

Заросли (24). Дарует нимфе умение создавать вокруг союзников живой щит, поглощающий вред и наносящий ответный урон врагам. Весьма полезное заклинание, ведь на создание щита будет тратиться мана нимфы, а не ваша.

Восприимчивость (24). Делает врагов более восприимчивыми к яду и магии элементов. Улучшение для "чумы". Поэтому смело его пропускаем.

Обновление (32). Мгновенно перезаряжает любые умения, которые не успели восстановиться. Еще одно из наиболее полезных заклинаний во всей игре. Почему? Мы думаем, объяснять нет необходимости. Ведь теперь, если вам срочно понадобилось какое-то заклинание, можно не ждать до полной его перезарядки, а просто применить "обновление". Изучаем обязательно.

Сокровенная роща (32). Создает рощу, в которой быстрее регенерирует мана и жизнь. Уменьшается количество маны, необходимой на создание рощи. Улучшение для "терновника". Весьма полезное, но вряд ли ради одной "сокровенной рощи" стоит качать ненужную "стену терновника".

Гнев природы (32). Наполняет атаки нимфы силой магии стихий. Нимфа теперь наносит противникам и урон от сил природы, также она получает шанс пробить врагов на вылет. Стоит добавить "гнев природы" в копилку своих умений.

Силы духа

Чародеи комбинируют нападение и оборону с коварной магией, которая похищает здоровье у врагов и пополняет его своему хозяину. На более высоких уровнях появляется способность вызывать могучего царя-лича, сеющего вокруг себя смерть и разложение. Тот, кто изучает запрещенные знания чернокнижников, знает, что со смертью тела разум и дух могут сохраниться в нашем смертном измерении. Познания в этом темном искусстве начинаются с экспериментов над своим телом, а впоследствии чародеи получают возможность управлять духовной энергией и жизненными силами своих врагов и даже командовать живыми.

Силы духа (0-32). Изучение темного искусства контроля духов с помощью колдовства и мыслительной силы. Увеличивает интеллект, ловкость, запас здоровья и маны.

Аура гибельного холода (1). Смертельный холод, исходящий от персонажа, заставляет противника замедлять движение и атаку. Также у него уменьшается жизнь. У "ауры гибельного холода" радиус действия всего лишь 3-4 метра. По сути, для того чтобы наложить на противника это заклятье, придется подойти практически вплотную. Но ведь маги в основном используют дистанционную атаку, отсюда и бесполезность этого заклинания.

Жизненный канал (1). Позволяет высасывать жизнь из врагов, пополняя свою. Кроме того, им наносится урон. Очень полезное и нужное заклинание: и урон противнику нанесете, и жизнь свою пополните. Особенно "жизненный канал" пригодится, когда закончились бутылочки с хелсами или они еще не перезарядились.

Трезубец (4). Добавляет к атаке посохом дополнительный урон магией и позволяет выстрелить трижды за раз. Конечно же, стоит изучить "трезубец", ведь как приятно будет пальнуть из посоха по врагу три раза вместо одного. Правда, качать "трезубец" нужно с одним условием: надо изучить заклинание до максимального уровня, иначе эффект будет отрицательным — уменьшите себе атаку.

Разрушительное время (4). Усиливает износ брони и оружия у ближайших противников, отчего их вооружение разрушается и теряет свои свойства. Улучшение для "ауры гибельного холода". Смело пропускаем.

Видения смерти (4). Позволяет показывать противникам вид их собственной смерти. Более слабые духом убегают, более стойкие — сражаются менее эффективно. Опять же действует только в очень маленьком радиусе, и поэтому настоящему магу не подойдет.

Призрачная защита (4). Дает защитную ауру, которая уменьшает урон от атак живых мертвецов по персонажу и его союзникам. На наш взгляд, вполне можно обойтись и без "призрачной защиты". Хотя нежить и встречается часто, лучше будет увеличивать атаку, чтобы убивать ее до того, как она сможет атаковать вашего героя. А очки умений вложить, например, в того же царя-лича.

Поток (10). Заклинание "жизненный канал" действует сразу на несколько противников и позволяет за раз высасывать больше жизненной энергии. Необходимое улучшение для "жизненного канала", ведь теперь можно высасывать жизненные силы сразу из нескольких противников.

Темный договор (10). За счет собственной жизни можно общаться с духами, пополняя запас энергии и увеличивая все показания скорости на некоторое время. В определенном радиусе увеличивает все ваши показатели скорости. Но нам кажется, что он (15-17 метров) слишком мал для мага и вы быстро выйдете из-под действия "темного договора".

Вызов царя-лича (10). Герой вызывает древнего царя личей из царства мертвых. Призывной юнит в стане чародеев. Желательно сразу же после того, как вы открыли это заклинание, начать учить его. Также не пренебрегайте ни одним из улучшений для лича — и он станет для вас надежным и мощным союзником в битвах за спасение Древнего мира.

Призрачная погибель (10). Добавляет к действию "призрачной защиты" урон, наносимый живым мертвецам. "Призрачная погибель" само по себе весьма бесполезное заклинание, и вряд ли увеличенный на пару десятков процентов урон для нежити (действует в определенном радиусе), который дает "призрачная погибель", заставит вас учить это умение.

Тайное знание (16). Увеличивает скорость и силу атаки магического посоха. Действует совсем уж в смехотворном радиусе в 3 метра. И хоть бонус "тайного знания" — увеличение скорости полета снарядов на пару десятков процентов — и хорош, но небольшой радиус не позволяет нам рекомендовать его для изучения.

Омертвение (16). Ослабляет врагов, делая их более восприимчивыми к физическим повреждениям и атакам, направленным на уменьшение здоровья, вроде "жизненного канала". Улучшение для "ауры гибельного холода". Это заклинание мы считаем бесполезным, поэтому и на "омертвении" останавливаться не будем.

Порабощение духа (16). Порабощает сознание врагов, заставляя их сражаться на стороне героя. Действует ограниченное время. Этому заклинанию не поддаются противники, чей уровень на 5 и более уровней выше, чем ваш. Пригодится в жарких баталиях. Ведь тогда новоиспеченный союзник в виде околдованного врага будет хорошей подмогой.

Смертельная вспышка (16). Царь-лич созидает волну смерти, которая высасывает жизнь из любого живого существа на своем пути. Действует в радиусе около 10 метров. Для этого умения используется мана лича. "Смертельная вспышка" уменьшает максимальный запас жизни у врагов. Так как своей маны на использование этого заклинания вы тратить не будете, то стоит его изучить.

Неземная мощь (24). За счет собственной жизни позволяется увеличить свою силу и силу союзников. Если вы до этого изучили темный договор, то, безусловно, неземная мощь будет весьма полезной для вас. Так как потерю жизни вполне можно возместить бутылочкой со здоровьем или жизненным каналом, увеличение урона у союзников будет весьма кстати. Если же вы решили, что "темный договор" никакой пользы вам не даст, и не учили его, то и "неземная мощь" для вас ничего не должна значить.

Призрачный панцирь (24). Царь-лич частично переходит в другое измерение, отчего он становится менее уязвимым для всех видов повреждений. Это улучшение пригодится вашему личу, так как поможет прожить значительно дольше.

Круг силы (24). Создает магический круг, внутри которого живые мертвецы получают урон, а все союзники — дополнительную защиту от их атак. Ради парочки десятков лишних единиц урона для нежити в небольшом радиусе вряд ли стоит тратить и ману, и, что самое главное, очки умений.

Последняя надежда (32). Дает герою дополнительную жизнь, защищая его от смерти. В момент, когда здоровье на исходе, восполняется весь его запас. На наш взгляд, едва ли не лучшее заклинание среди всей магии духа. Ведь теперь при должном умении вы никогда не будете погибать, ну разве что в битве с Телхинами. Ради этого стоит пожертвовать несколькими очками.

Призвать "иного" (32). Призывает очень мощного союзника из-за пределов нашего мира. Правда, на очень короткий срок. Лишние союзники никогда не мешают, а сильные союзники — тем более. "Иной" как раз из таких: кроме того, что он наносит немаленький урон, после его атак у противников на треть уменьшается количество жизни. Все это делает его идеальным помощником в битве с особо сильными и опасными врагами. Обязательно учим, желательно до максимального уровня.

Магический удар (32). Позволяет царю-личу кидать в противников заряды магии стихий. Толковое улучшение для царя-лича. Оно позволит ему наносить урон еще и силами природы, а также оглушать и замедлять врагов. Однозначно качать.

На этом мы заканчиваем рассказ о Titan Quest и с чувством выполненного долга оставляем вас один на один с игрой. Удачи!

Илья Янович
Антон Костюкевич

ПОДРОБНОСТИ

Lineage 2. Тактики PvP. Танки. Часть 1

По многочисленным просьбам читателей начинаю цикл статей о тактиках PvP за разных персонажей. Как показывает статистика приходящих мне на e-mail писем, это самый-самый актуальный вопрос на сегодняшний день. Многие люди хотят понять, какие преимущества имеют те классы, за которых они играют. Некоторые теряются после того, как на них напал какой-либо персонаж, и не знают, что же им делать и как выиграть бой. Надеюсь, мои статьи помогут вам быстрее принимать решения, что обязательно повлияет на исход битвы в вашу пользу.

Рассмотрим все возможные варианты PvP за каждый класс. Все данные, используемые в этой статье, были получены на практике, но я всегда стараюсь сопоставить их с тактиками, предлагаемыми другими игроками на различных форумах. Все PvP ситуации были протестированы на высокорейтовых серверах (PvP-сервера). PvP проходили на равных уровнях (чаще всего на 70+, но иногда и на меньших 60+). Разница между персонажами была не больше 5 уровней. Вооружение состояло в основном из B-grade вещей, иногда присутствовало A-grade оружие.

Начну я, пожалуй, с танков. Как вы уже знаете, чистокровными танками являются: Dark Avenger (human), Paladin (human), Temple Knight (elf), Shillien Knight (dark elf). Прошу простить меня, но считать Destroyer'а танком я не могу. Destroyer полу-танк, способный заменять основного танка в партии при необходимости. Но, не имея скиллов Aggression и Hate Aura, а также Shield Mastery, танковать на должном уровне он не способен.

Dark Avenger

Начну я с моего любимого танка, а по совместительству и одного из сильнейших персонажей игры — Dark Avenger. В ВР №4 (76) за апрель 2006 года вы можете прочитать описание этого класса.

Напомню, что основным преимуществом Dark Avenger'а является способность Shield Stun и вызов очень мощного саммона. Эти два основных фактора и будут влиять на исход PvP (пантера была усилена в c3 и c4 и является основной фишкой Dark Avenger'а наравне со станом).

Теперь немного об обмундировании перед PvP. Лучше всего иметь следующий тип вооружения:

Оружие: Art of Battle Axe или Deadman's Glory с CA на Health (+25% HP). Желательно иметь с собой и лук с CA Guidance уровнем не ниже Akat Long Bow, но советую купить что-то посерьезней, вроде Eminence Bow или лучше всего Bow of Peril.

На самом деле, идут постоянные споры, какое оружие лучше. Многие предпочитают мечи с CA на фокус, но я, опробовав оба варианта, решил, что лучшим для меня является блант. Основой для вынесения такого вердикта послужил CA на Health. Как известно, начиная с 52 уровня у Dark Avenger'а появляется скилл Final Fortress, увеличивающий физическую защиту персонажа, когда показатель HP персонажа опускается до отметки в 20%. Соответственно, чем больше HP у танка, тем раньше начнет действовать Final Fortress. Конечно, критические атаки проходят намного реже, чем с мечом на CA фокус, но танк не Damage Dealer и основой для него является сдерживание урона, а нанесение урона стоит отдать в лапы пантере (тот самый саммон Dark Avenger'а).

Броня: Doom Heavy Set + Doom Shield (лучше всего точенное на +3 или больше).

Бижутерия: Black Ore Accessories Set (лучше всего точенное на +3 или больше).

Татуировки: Лично я не рекомендую делать какие-либо татуировки Dark Avenger'у, так как боевые статы у него в норме и увеличивать что-то во вред другому показателю не имеет смысла. Единственное, можно сделать тату на +4 wit -4 int, но я обходился и без него.

Еще вам нужно выучить все пассивные и активные скиллы. Купить побольше сосок, причем не только для себя, но и для пантеры (Beast Soul Shots продаются у Pet Manager'а в любом городе).

Перед боем нужно обязательно вызвать пантеру. Пантера является основным средством нанесения урона у Dark Avenger'а. Если с вами есть ПП, то попросите его баффнуть как вас, **так и пантеру.** Не забудьте включить автоматическое использование Soul Shots, Blessed Spirit Shots и Beast Soul Shots, также необходимо использовать все селф-баффы.

Рассмотрим частные случаи PvP.

Dark Avenger vs. Paladin

Скажу сразу, шансов у Паладина мало. Бой будет 100% контактный, а, как известно, в контактном бою Dark Avenger'у почти нет равных. Итак, как можно скорее используем Hamstring (если безрезультатно, то продолжаем использовать, пока не подействует). С Hamstring'ом вы будете уверены, что враг от вас не убежит и что гоняться за ним долго не придется. Далее можно побегать от врага, ослабляя его Drain Health'ом, но лучше сразу вступить в контактный бой. Как только вы сблизились — используем Shield Stun и отправляем в атаку пантеру. Если вы и пантера были под полным баффом ПП 56+, то, скорее всего, за секунд десять ваш враг умрет. Но тут есть две загвоздки: стан может не пройти или Паладин может использовать Shield Stun раньше вас. В любом случае вы имеете преимущество над паладином в виде пантеры. Главное не дать ему убить пантеру. Старайтесь отводить ее, когда Паладин атакует пантеру, а не вас, или используйте Stun. После того как вы снимите Паладину все Combat Points, после успешного Shield Stun, скорее всего, враг будет лечиться. В таком случае можно надеяться лишь на пантеру, а вернее на то, что она собьет каст. Если же вам удалось оформить стан Паладину, то используйте на нем Drain Health, тем самым восстановив себе немного HP и нанеся врагу неплохой урон (зависит от бижутерии врага). Вообще большого ума, чтобы убить Паладина, не требуется, так как Паладин является танком для чисто партийной прокачки и будет серьезным противником только в C5.

Dark Avenger vs. Warlord.

В этом случае будет уже сложнее. Warlord является опасным персонажем в PvP. В своей статье про Human Fighter'ов я недооценил Warlord'а, сказав, что Warlord в PvP один на один ничто. Warlord — класс с огромным количеством HP, неплохим станом и набором из двух очень полезных атакующих скиллов (Whirlwind и Wrath).

Расскажу о правилах поведения в бою против Warlord'а. Условия те же, что и в PvP против Паладина, но есть важная особенность: на начальном этапе боя старайтесь не подходить к Warlord'у близко. Если вы заметили, что Warlord использовал скилл Thrill Fight (понижает скорость передвижения и увеличивает его скорость атаки), то старайтесь находиться от него на небольшом расстоянии, предварительно использовав на Warlord'е Hamstring. В таком случае переключаемся на лук или используем скилл Drain Health и методично расстреливаем (дрэйним) врага. Догнать и застанить вас Warlord'у не удастся, так как под Thrill Fight'ом у него сильно понизиться скорость передвижения, а учитывая еще и Hamstring (-50% скорость передвижения врага), то бояться Warlord'а вам не стоит вовсе. Конечно, тактику дальнего боя можно применять даже в тех случаях, когда враг без Thrill Fight'а, но если он его использовал, то лучше не подходить к нему очень близко.

В контактном бою постарайтесь сделать так, чтобы копье Warlord'а не било и вас, и пантеру. Лучше всего завести пантеру за спину Warlord'у. Правда, от активных скиллов врага это вас все равно не спасет. Еще будьте готовы к тому, что когда у Warlord'а останется примерно 10% HP, он использует Revival (восстанавливает около 1800 HP), так что старайтесь уловить момент — и в стан его, хотя чаще всего враг успевает использовать Revival.

Положитесь на Shield Stun и пантеру и при удачном стечении обстоятельств — вы выиграете.

Dark Avenger vs. Gladiator

Тут ничего сложного. Сразу вступаем в открытый бой. Постоянно используем стан и лечимся через Drain Health. Если вы заметили, что Гладиатор использовал Lionheart, то советую отбежать от него примерно на минуту, ибо под Lionheart'ом заставить Гладиатора вам не удастся. Основой для победы является высокий показатель защиты. И не забывайте про Ultimate Defense — используйте его или в тот момент, когда враг находится под действием Lionheart, или когда у вас станет совсем мало HP, что даст вам возможность подлечиться через Drain Health и Devine Heal.

Еще видел пару раз интересную тактику: если враг убил пантеру, то Dark Avenger использует Ultimate Defense и вызывает ее снова. Сбить каст под Ultimate Defense'ом возможно, но шанс очень мал, так как урон несущественный.

Как показала практика, по Dark Avenger'у Гладиатор наносит не очень большой урон. Основной проблемой является огромное количество HP у Гладиатора, но в этом случае стоит положиться на пантеру.

Сражаться в дальнем бою не советую. Вы дадите гладиатору возможность избивать вас скиллами, а это самое опасное оружие врага. Старайтесь держаться ближе, имея возможность использовать стан.

Dark Avenger vs. Treasure Hunter (Abyss Walker или Plains Walker)

Модель поведения против любого даггерщика одинакова. Используем Hamstring, затем, как только начнется контактный бой, — Shield Stun. Обычно кинжальщики "убивают" конституцию татуировками на -10, а это значит практически 100%-й шанс прохождения стана. Защита и количество HP у даггерщиков небольшое, так что за 1-2 стана вкупе с пантерой вы сможете убить врага.

Основной опасностью является скилл Backstab. Сколько бы даггерщик ни бил по вам простыми ударами, и даже вкупе с Deadly Blow, вы будете получать несущественный урон (особенно если у вас включен Shield Fortress). Просто старайтесь сражаться с кинжальщиком лицом к лицу и никогда не бегите. Как только вы повернетесь к нему спиной — вас ждет смерть или существенная потеря HP. Hamstring же нужен для того, чтобы даггерщик не смог убежать от вас.

Стоит обратить внимание на TX из-за его способности Dash, которая существенно поднимает его скорость передвижения на 10 секунд. Как только вы увидели, что скилл используется (вокруг TX образуется синий кружок), то сразу же используем стан. Еще опасность любого даггерщика — Ultimate Evasion. Опять же, увидев, что даггерщик использует этот скилл (легко спутать с Dash, так как каст способности идентичен) — используем сразу же Ultimate Defense.

Plains Walker не представляет для танка абсолютно никакой угрозы из-за очень низкого наносимого урона. Даже если враг переключится на лук, урон по танку под Deflect Arrows будет несущественным. Бояться Plains Walker'а не стоит, так что можете открыто вступать в бой против него. Единственное, что может вызвать "ничью" (враг просто убежит), это Entangle. Тут совет — сразу переключайтесь на лук и отправляйте пантеру в атаку. Под Hamstring'ом враг не сможет убежать, а вам в свою очередь нельзя позволить Plains Walker'у "повесить" Entangle на вас и на пантеру.

Abyss Walker же опасен своим набором заклинаний и очень сильной критической атакой. Скорее всего, сражаться с вами в открытую он не станет, а будет бегать и использовать Drain Health и Freezing Strike. В любом случае сравнивая скорость передвижения Hamstring'ом и затем ждем, пока враг подойдет для нанесения Deadly Blow, а в ответ даем ему Shield Stun (помним, что у темных эльфов самый низкий показатель конституции в игре, плюс, скорее всего, у AB будет сделана татуировка на силу или ловкость). У темных эльфов очень мало HP, так что сразу же направляем пантеру и стараемся убить за время действия стана, благо это не так сложно.

Dark Avenger vs. Hawkeye (Silver Ranger или Phantom Ranger)

Любой танк имеет огромное преимущество перед лучниками в виде скилла Shield Mastery, который на 4 уровне раскачки дает 99%-й шанс, что стрела попадет в щит, а это значит, что к общему уровню брони танка добавится броня, дающаяся щитом, что существенно понижает урон от стрел. Однако скорость танков оставляет желать лучшего и догнать лучника чаще всего не удается, но в этом случае на помощь приходит Hamstring, Entangle и Freezing Strike (помним, что у каждого танка есть "замедлялка").

Много раз сражался сам и видел, как сражались другие, но ни разу лучник не смог убить танка, тем не менее (и что самое обидное) и танку не всегда удавалось убить лучника. Как говорят в народе — "нагадил" и убежал.

Абсолютно никакой опасности из всех лучников не представляет только Hawkeye. Так как у него нет никаких замедляющих врага способностей, он быстро настигается и убивается. Чаще всего Хавки стараются стоять под Snipe и, надеясь непонятно на что, стараются убить танка. Такие попытки 100% тщетны. Убежать под Hamstring'ом вам тоже не удастся, так как в ответ затормозить врага нечем. Смысл в том, что только... новичок может проиграть Хавку PvP танком.

Остальные же танки имеют в своем арсенале замедляющие скорость передвижения скиллы. Silver Ranger (СыРок) тоже не является опасностью для танка, так как наносит очень маленький урон. Единственное, что СыРок всегда сможет убежать с поля боя, главное выбрать момент.

С Phantom Ranger'ом сложнее. Этот лучник отличается убойностью критических атак, а значит, если Dark Avenger будет так глуп, чтобы быть примерно минут 5 под флагом, то у Phantom Ranger'а вполне есть шансы "заколоть" танка до смерти. Еще Phantom Ranger имеет Poison, который пусть и не причиняет особо опасного урона, но все же довольно опасен для танка, так как наносит фиксированный урон. Лучше всего иметь с собой пару Greater Antidote Potion.

Вы же должны не дать лучнику использовать на вас китинг. Как только появляется возможность — "ошеломляйте врага, не давая ему отбежать. Если вы видите, что врагу удается "обвести вас на поворотах", то лучше всего (при наличии маны) остановиться и полечиться с помощью Devine Heal или же просто уйти из-под флага. Обычно если действие происходит на арене или в Колизее, то танк "подрезая на поворотах" не дает лучнику никаких шансов на победу.

Dark Avenger vs. Sword Singer (или Blade Dancer)

Не припомню случая победы Sword Singer'а над Dark Avenger'ом. Наносимый урон очень низок, как и показатель защиты. Никаких шансов у Sword Singer'а нет. Используем стандартную тактику пантера плюс стан.

С Blade Dancer'ом сложнее. Сам по себе Blade Dancer после 58 уровня является неплохим Damage Dealer'ом и имеет в наличии первый уровень Ultimate Defense. Обладая очень высокой скоростью атаки, мощными критическими ударами и высоким коэффициентом повреждения, он может стать небольшой проблемой на пути у Dark Avenger'а. Для решения этой "проблемы" используем стан. Помним, что танцы Blade Dancer'а длятся всего две минуты, а защита у танка большая, да и HP немало, так что, скорее всего, за две минуты Blade Dancer не сможет расправиться с Dark Avenger'ом. Тут главное — воспользоваться ситуацией, и в то время как враг начнет использовать танцы, накинуться на него всеми силами. Чаще всего Blade Dancer начинает бить пантеру первой, а лишь потом переключается на танка, тогда лучше всего использовать тактику — Ultimate Defense и повторный вызов пантеры.

Не забываем, что Blade Dancer является темным эльфом, а значит имеет Freezing Strike, что дает ему возможность убежать от вас, если исход битвы будет не в его пользу. Hamstring поможет исправить это недоразумение.

Dark Avenger vs. Tyrant

Бой будет очень схожим с боем против гладиатора, но со своими несомненными особенностями. Прежде всего, стоит вспомнить про хорошую бижутерию. Помним, что Tyrant имеет в своем арсенале скилл Burning Fists, который наносит не физический урон, а магический. При наличии плохой бижутерии (или при ее отсутствии вообще) можно сильно "попасть". Если же у вас Black Ore Set, то бояться вам точно нечего.

Вторая опасность для танка — Cripple. Этот скилл является "замедлялкой". Опять же нас спасет вовремя использованный скилл Hamstring.

Скорее всего, будет преобладать ближний бой, так что вы должны быть готовы использовать максимально эффективно Shield Stun. Обращаю внимание на то, что у Tyrant'а тоже есть стан, конечно, не такой эффективный, как у Dark Avenger'а, но все же не стоит удивляться, если он пройдет. Стараемся держать Tyrant'а под станом и вместе с пантерой наносим максимально возможное количество урона за время действия стана.

Dark Avenger vs. Destroyer

Один из самых опасных врагов для Dark Avenger'а — Destroyer с двуручным мечом. Такой Destroyer зовется анти-танком, так как щит не блокирует урон от двуручных мечей. На этом и будем строить нашу тактику PvP.

Раз вы теряете свое основное преимущество танка в виде щита, то просто бить Destroyer'а в ближнем бою не получится. У Destroyer'а и урон выше и здоровья больше, а защита без щита не особо отличается.

Прежде всего, используем Hamstring и затем Drain Health. Когда вы увидите, что враг переключился на лук — подбегаем (для этого нужно держаться от Destroyer'а на средней удаленности, чтобы всегда можно было сразу подбежать) и используем Shield Stun. Если стан подействовал, сразу подводим пантеру и бьем. После того как стан не прошел или новый не подействовал — отбегаем и отводим пантеру с собой. Опять ждем, пока Destroyer переключится на лук.

Другого способа сражаться с этим классом я не вижу. За всю свою игру за Dark Avenger'а мне удалось всего 4-5 раз убить Destroyer'а с двуручным мечом. Основной опасностью является скилл Doom Crash. Даже по танку урон существенный, и так как Destroyer может иметь с собой еще и палку для стана, то за 8 секунд стана вполне реально сделать из танка, без возможности блокировки урона щитом, отбивную.

Dark Avenger vs. Shillien Knight

Честно скажу, сколько раз ни дрался Dark Avenger'ом против Shillien Knight'а, ни разу не проиграл. Главное тут — навязать врагу контактный бой. Как только Shillien Knight остановился и дал использовать по себе Shield Stun — полбоя (если не весь) он уже проиграл. Основной опасностью для вас может стать паралич, ибо это единственная вещь, способная остановить Dark

Avenger'а, но шанс очень мал, и, в основном, Shillien Knight'ы не надеются на успешный паралич от Lightening Strike'а. Если все же Shillien Knight'у удалось убить пантеру — используем Ultimate Defense и вызываем ее снова. Никаких премудростей боя против Shillien Knight'а я не знаю, так как все просто. Главное не расставайтесь с пантерой, если вы потеряете ее — Shillien Knight победит. Отправляйте ее в бой только в том случае, если сами подошли и смогли застанить врага.

Dark Avenger vs. Temple Knight

Да простят меня любители Temple Knight'а, но в PvP это один из самых безнадежных классов игры. Банально при подходе к Dark Avenger'у даем стан и вместе с пантерой убиваем. Урон у Temple Knight'а не серьезный, тем более по танку, так что бояться нечего. Как и в случае с Shillien Knight'ом главное навязать контактный бой, для чего существует Hamstring.

Dark Avenger vs. Spell Singer (или Sorcerer)

Spell Singer и Sorcerer — опасные враги для танка из-за наличия заклинания сна и большой скорости каста. Покупаем побольше CP potions — и в бой. Сразу же направляем пантеру на врага. Первым делом враг, скорее всего, использует на вас или на пантере (чаще, кстати, на пантере) Cancel и тем самым лишит вас части полезных баффов. Если вам повезет и Mental Shield не попадет в их число, то выиграть будет просто: догоняем врага, даем ему стан и убиваем вместе с пантерой.

Если же вы были без баффа или враг Cancel'ом снял вам Mental Shield, то готовьтесь часто засыпать. Обычно маг сначала убивает пантеру, а затем принимается за Dark Avenger'а. Ваша задача дождаться, пока сон не подействует и сразу же броситься к врагу, чтобы использовать стан. Если вам удалось застанить врага — полдела сделано. Далее наносим максимально возможный урон, пока враг ошеломлен. Если вам не удалось убить врага за время действия стана (напоминаю, что он может быть сбит вашими атаками), то тут же станим опять.

Если вы лишились пантеры — вызывать ее снова я бы не рекомендовал, так как маг, скорее всего, сразу же ее убьет. Спастись можно, использовав в конце Ultimate Defense и полечив себя скиллом Divine Heal или Drain Health.

Dark Avenger vs. Necromancer

Necromancer является основным врагом Dark Avenger'а. Если Necromancer будет с призванным саммоном, то шансов у Dark Avenger'а практически нет. Чаще всего Necromancer'ы не используют сон, так как побеждают чудовищной мощью заклинаний или проклятьями. Будьте готовы к тому, что если вам удастся снять больше половины HP, то он использует Curse Death Link, что чаще всего ведет к смерти Dark Avenger'а. Не трогайте саммона вообще, сконцентрируйте всю боевую мощь на Necromancer'е.

Если честно, прямой тактики против Necromancer'а нет — все зависит от случая. Получив Anchor, вы сразу проигрываете бой. Получив Silence, вы лишаетесь своих спеллов. Чаще всего Necromancer'ы используют проклятье на понижение точности, так что вы и пантера будете очень часто промахиваться. Победить можно, лишь застанив врага, тем самым получив возможность нанести серию смертельных ударов... но для этого нужно подойди к врагу вплотную. Короче, тут могу посоветовать следить за событиями, развивающимися на поле боя, очень внимательно и продумывать свои действия непосредственно в бою, так как поведение Некроманта всегда непредсказуемо.

Dark Avenger vs. Spell Howler

Еще один враг для Dark Avenger'а — маг Spell Howler. Отличительная особенность от других нюкеров — отсутствие Cancel. Сам по себе Spell Howler является осадным магом и в ПвП для танка не особо опасен, если вести бой быстро, не давая врагу расстрелять вас издали. Напомню, что основной "плюшкой" Spell Howler'а является мощность наносимого заклинаниями урона. Бой в принципе будет протекать, скорее всего, так же, как и против Spell Singer'а или Sorcerer'а. Главное застанить врага и дать пантере подойти для нанесения урона.

Dark Avenger vs. Warcryer

Тяжело предсказать исход этой битвы, но, боюсь, я бы поставил на Варка. Он способен очень быстро снять HP Dark Avenger'у своими ДоТами и усыпить пантеру. Плюс имеет стан, который очень подпортит Dark Avenger'у жизнь. Также стоит опасаться дрэйна, который, напомню, восстанавливает Варку 80% HP от нанесенного спелом урона.

Вообще соперник очень сильный, но в принципе есть выход. Если Варк даст подойти вплотную и вам, и пантере, то, скорее всего, вы сможете отправить его в стан и быстро разобраться с ним. Пантеру отправляйте на врага сразу, и если Варк использует слип — будите. Скорость каста довольно долгая, так что главное успеть добежать, так как урон от ДоТов очень высок, и за 15 секунд можно потерять большую часть HP.

Dark Avenger vs. Overlord

Тяжело предсказать, какая сторона имеет больше шансов на победу. При отсутствии у вас CP potions, Овер просто вас задрэйнит до смерти. Если же в наличии есть CP potions, то шансов у Овера мало, ибо просто не хватит маны, чтобы снять все CP и HP у Dark Avenger'а.

Будьте готовы к тому, что Овер обладает очень большим показателем физической защиты за счет скилла Soul Guard. Не удивляйтесь, если вы будете наносить вашему врагу по 30-50 урона за удар даже по тунике — физическая защита Overlord'а часто превышает показатель 1200-1500, что даже больше показателя брони самого Dark Avenger'а.

Недостаток Овера — MP, а вернее их высокий расход за счет скиллов. Дрэйн Овера 60 лвл стоит около 110 маны, а урон от него низок, так как интеллект у орков не высокий. Однако даже при этих обстоятельствах вы не помешаете Оверу наносить вам по 400-500 урона и тем самым регенить себе по 300-400 HP.

Самое важное для вас — не забыть запастись CP бутылками.

Продолжение следует...

Мишанский "NiceMax" Максим
http://www.nicemax.clan.su

"ВР"-ПАРАД

РС-ИГРЫ

Новички рвутся ввысь, "старички" постепенно сваливаются к подножию — беспощадный закон жизни полностью справедлив и в нашем ВР-параде. Пока массовый "исход" матерых обитателей нашей таблицы лишь только намечается, да и кризиса, связанного с новогодним затишьем, нет, все в хит-параде течет своим чередом. Пусть ваша активность немного снизилась (наверняка все силы были прошены на голосование за "Игры года-2006" :)), но серьезных изменений в расстановке игровых сил не произошло.

Разве что на первое место умудрился лихо запрыгнуть ролевой проект "ст. о/у Гоблина" — ролевик **Санитары подземелий** не посрамил чести популярной в кругах ценителей книжки и подвинул на второе даже маститую **Gothic 3**. На третьем месте — еще один российский проект, долгожданный и вкусный адд-он **Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate**. Дальше — лидеры прошлого месяца, сбросившие обороты — если **Dark Messiah of Might & Magic** и **FIFA 07** сдали нынешним фаворитам лишь по строчке, то **Need for Speed: Carbon** круто притормозила аж на шестом месте, сильно ниже своего результата в январе. Очередное пришествие вечно молодого Фишера оценили (успели оценить?) не все, поэтому **Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent** довольствуется лишь седьмой позицией. Еще ниже — **Company of Heroes**, поднявшиеся на ступеньку вверх и с восьмого места теперь покидающие ВР-парад. Сразу за ними с мизерным отрывом друг от друга — два амбициозных новичка, **F.E.A.R. Extraction Point** да **Medieval 2: Total War**. Ребята настроены явно решительно — рекомендую пристально следить за их продвижением.

Вне десятки дела идут скучно — старые игры теряют популярность (характерен резкий рывок вниз Neverwinter Nights 2 — с 5 аж на 12-13 место!), новые постепенно осваиваются. Но вот значка "поднимается вверх" кроме как у "Санитаров" вы в таблице не встретите: либо "вниз", либо "вон", либо "новичок". Действительно, "долгоиграющих" игр нынче маловато — а жаль...

Желаю вам на пути больше именно таких, долгоиграемых, игровых проектов и напоминаю, что проголосовать за любимые игры из числа новинок — стоит. Тем самым вы не только поднимете их престиж в глазах других игроков, но, возможно, даже поможете кому-то сделать правильный выбор. Зайдите на сайт "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr), доберитесь до формы голосования, отметьте в ней понравившиеся игры и подтвердите свой выбор. Заранее спасибо, встретимся весной!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

Место		Пр. мес	Название	Голосов
1	↗	6	Санитары подземелий	113
2	→	1	Gothic 3	101
3		–	Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate	95
4	↘	3	Dark Messiah of Might & Magic	82
5	↘	4	FIFA 07	80
6	↘	2	Need for Speed: Carbon	76
7		–	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	71
8	→	9	Company of Heroes	64
9		–	F.E.A.R. Extraction Point	61
10		–	Medieval 2: Total War	60
11	↘	8	Battlefield 2142	51
12-13		–	Warhammer 40.000: Dawn of War — Dark Crusade	47
12-13	↘	5	Neverwinter Nights 2	47
14	↘	11	Pro Evolution Soccer 6	39
15		–	Полный привод: УАЗ 4X4	30
16	→	18	Defcon	29
17		–	Братва и кольцо	27
18	→	12	Just Cause	26
19		–	FIFA Manager 07	25
20	→	15	NHL 2007	24
21	↘	17	You Are Empty	21
22	→	13-14	LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy	20
23	→	21	В тылу врага: Диверсанты 2	18
24	→	16	Caesar IV	16
25	→	20	Герои уничтоженных империй	12
26	↘	25	Дневной дозор	11
27		–	ParaWorld	9
28-29	→	29	Вторая мировая	7
28-29	↘	26	Sid Meier's Railroads	7
30	→	30	Mage Knight: Apocalypse	6
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО):				**434 (1275)**

КИНО

За прошедший месяц, уважаемые читатели и любители кино, произошло два важных события. Первое, бесснежной и безморозной зимы не будет точно. Второе, после долгих и горячих дискуссий редакция пришла к выводу, что с выставлением оценок в рубрике "Кино" стоит повременить до появления более объективной системы оценивания. Что же касается кино-парада, то он будет работать и работать, как перпетуум-мобиле.

Переходим к обзору нынешнего его состояния. На вершине восседает "**Казино Рояль**", что ж не долго ему осталось до пенсии, но лучше бы кто-нибудь новую серию бондианы свергнул, дабы повеселее было. В отчаянной попытке оказаться новым королем с третьего места на второе прыгнул совсем не по-молодецки "**Хоттабыч**", молодежной комедии не хватило всего немного. Великолепный "**Адреналин**" оказался смещенным на третью ступень. Вот чуть ниже расположился неоднозначный **Apocalypto** Мела Гибсона, отрыв даже от тройки лидеров приличный. Всего в одном голосе от него, на пятом месте топчется фильм "**Отступники**", номинирующийся на "Оскар" в этом году. Ровно с полтинником можно поздравить "**Волкодава**", сомнительно, что такое недо-фэнтези когда-нибудь наберет хотя бы сто голосов, а половину он заслужил, конечно, за старания. Впрочем, еще не вечер. На седьмой строчке "камерный" детектив с примесью лавстори (или наоборот) и просто хорошее кино — "**Иллюзионист**". Скатившийся на две строчки "**Никто не знает про секс**" после отчаянной борьбы с пуритянством покидает поле битвы ни с чем. Подростковое фэнтези "**Эрагон**" довольствуется 26 голосами и девятой позицией, и замыкают десятку сумбур "**Живой**" и мультфильм "**Смывайся!**".

С приходом новичков, старичкам чарта пришлось потесниться, отчего многие оказались на ступень-две ниже прошлой. А в зоне аутсайдеров наблюдается чистой воды броуновское движение. Отличилась анимационная короткометражка **Elephants dream**, ее видели и, наверное, полюбили 13 человек, что больше, чем в прошлом месяце. А в следующем... Не будем загадывать, а лучше будем голосовать. Отдаем свой голос, зайдя на нашу страничку http://www.nestor.minsk.by/vr, где кликаем на линк "Лучший фильм месяца" и выбираем, что душе ближе. Удачи и любите кино.

Берлинский Gosha

М		Пр. м	Название	Голосов
1		1	Казино Рояль	118
2	→	3	Хоттабыч	108
3	↘	2	Адреналин	96
4		–	Апокалипсис	70
5		5	Отступники	69
6		–	Волкодав: из рода Серых Псов	50
7		–	Иллюзионист	40
8	→	6	Никто не знает про секс	33
9		–	Эрагон	26
10-11	↗	12	Живой	18
10-11	↘	9-10	Смывайся!	18
12	→	8	Меченосец	16
13	→	11	Сделка с дьяволом	15
14-15	↘	13-14	Моя супербывшая	13
14-15	↗	17	Elephants dream	13
16	→	13-14	Лифт	9
17	→	16	Образец два	7
18		–	Охранник	5
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ				**320**

→ — исключается из хит-парада
↘ — спускается
↗ — поднимается
– — новинка хит-парада

АНЕКДОТЫ

Объявление: Дешево продам 100 часов в Интернет (б/у).

***

Побочный эффект от компьютерных игр на работе — хорошо развивается боковое зрение.

***

Компьютерная примета: если все знакомые сидят в аське — к дождю.

***

Сисадмин сидит в баре и хлещет пиво. Подходит к нему девица и спрашивает:

— Молодой человек, а сколько сейчас времени, хи-хи, не подскажете?

Сисадмин берет ее за руку, показывает на часы на ее руке и с ненавистью в голосе говорит:

— Вот здесь!... все!!.... написано!!!

***

Вам никогда не приходилось набивать текст, переключая русскую/латинскую кодировку, если вы не знаете, что большинство слов обоих языков имеют пагубную тенденцию начинаться с буквы "С".

— Дорогой, ты математику любишь больше, чем меня!

— Конечно нет, как ты могла такое подумать!

— Докажи!

— Пусть А — множество любимых объектов...

***

— У меня не открывается папка!

Админ: — Нажмите Enter.

Юзер: — Нажал. Все равно не открывается!!!

— Отожмите Enter...

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

Hockey Arena

Чем в основном привлекают онлайн игры? Графикой? Да, возможно. Потрясающим огромным миром? Не спорю. Однако основной критерий — это, бесспорно, возможность игры с живым человеком, который может находиться от тебя за многие тысячи километров, а может и жить в соседнем доме.

Сегодня я постараюсь вам рассказать об одном из таких увлекательных проектов. HockeyArena, или просто Арена, является детищем умельцев из Словакии. Чтобы играть в Арену, вам не понадобится ни высокоскоростной Интернет, ни заоблачные системные требования, ни скачивания десятков мегабайт. Все гораздо проще. Для нормальной игры вам потребуется обычный модем и самое непривередливое железо (процессора в районе 700 GHz и 128 MB хватит с лихвой). Скачивать не надо ни одного мегабайта — вы просто заходите на сайт, регистрируетесь, через день получаете письмо с паролем — и вперед на www.hockeyarena.net к славным вершинам хоккейной империи!

Жанр: *Хоккейный онлайн менеджер*
Адрес: *http://www.hockeyarena.net*
Разработчик: *Betway.com*
Похожие игры: *любые менеджеры командных игр.*
Системные требования: *минимальные + модем.*

Для начала вам будет предложено выбрать название для своей славной дружины и название своей домашней арены. Далее из 50-ти потенциальных новичков вы должны создать себе команду. Совет: не берите сразу всех, больше — не значит лучше. Оптимальное количество игроков 35-40. Выберите наиболее достойных, а остальных отправляйте восвояси, так как выходить на лед они у вас будут крайне редко, а вот зарплату будут просить ежедневно.

Итак, команда собрана, названа и что же дальше? А дальше все самое вкусное! Каждый менеджер может выбрать только ту страну, из которой он зашел в Интернет, соответственно вы попадаете в нашу родную Белорусскую лигу. Сейчас у нас существует 3 лиги — 1-ая (одна и самая главная), 2-ая (делится на 2 зоны) и 3-я (делится на 4 зоны). Вы как новичок, естественно, попадаете в самую низкую 3-ю лигу.

Всего же в игре присутствует более чем 40 стран со своими лигами. Для примера, в Чехии 9 лиг и 9-я делится на 250 (!!!) дивизионов (заценипе масштаб трагедии:). Попав в лигу, вы обнаружите себя в компании еще 15-и команд. Далее все как в реальной жизни: проходит чемпионат в два круга, далее 8-ка лучших продолжает борьбу в плей-офф, и лучшие две команды, добравшиеся до финала, попадают в следующую лигу, соответственно 2 худших команды вылетают. С увеличением менеджеров увеличивается и количество лиг и дивизионов. Так, например, у нас в Белоруссии осталось около 10-ка свободных мест в 3-й лиге в 4-м дивизионе. Соответственно если желающих поиграть будет больше, то автоматически создается 5-я лига и т.д. О матчах поговорим чуть позже, а пока давайте рассмотрим, что вам предстоит сделать до этого.

Итак, сперва вам нужно пристальнейшее внимание уделить вашей инфраструктуре и стадиону. Для начала в ваше распоряжение будет предоставлен маленький уютный стадион на 3000 мест. В низших лигах этого вполне достаточно, а вот когда вы переберетесь в ранг постарше и у вас будут постоянные аншлаги, стоит задуматься о расширении арены. Это довольно дорогое удовольствие и подходить к нему стоит, только тщательно все продумав. Минимальное увеличение стадиона — 100 мест, однако увеличивать на такое количество нет резона, так как стоимость расширения стадиона растет с вместимостью стадиона, поэтому наиболее выгодно производить наибольшее расширение за раз. Оптимальный вариант, на мой взгляд, это сделать из 3-тысячника 6-тысячник. Название вашей арены вы можете сменить один раз за сезон.

Кроме того, вы получаете в свои владения:

Тренировочную базу, которая является вашей главной целью, так как чем больше развита ваша база, тем быстрее ваши молодые игроки будут поднимать свои характеристики. Тренировочную базу нужно развивать постоянно.

Реабилитационный центр. Ваши подопечные имеют такую дурную привычку — травмироваться. Когда впереди самые важные матчи сезона, а у тебя "вылетает" лидер — это, мягко говоря, неприятно, так вот чтобы быстрее вернуть травмированных игроков, и надо развивать реабилитационный центр. При развитом центре ваши игроки быстрее восстанавливаются после матчей.

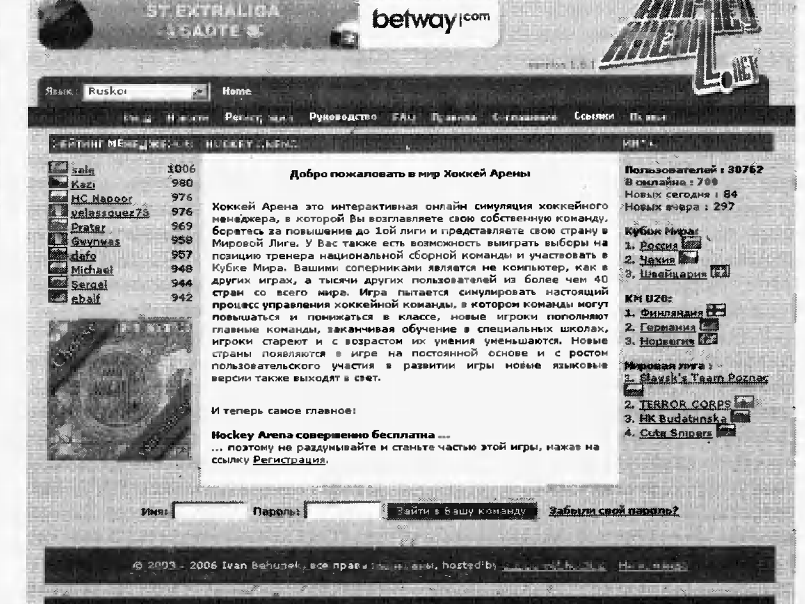
Молодежная школа. Раз в две недели из школы будут приходить на просмотр молодые дарования, и чем больше развита школа, тем больше молодежи будет просматриваться. Например, на уровне развития школы 1-19% к вам будут приходить 1-2 игрока, а на уровне 100% — 5 игроков. Молодежь приходит с контрактом на 6 дней, и если вас устраивает этот игрок, вы заключаете с ним долгосрочное сотрудничество.

Группа поддержки. Развитие этой инфраструктуры позволяет вам повышать мотивацию команды на матчи.

Разведывательный отдел (Отдел скаутов). Конечно, каждому хочется знать о сопернике как можно больше, для этого и существуют скауты. Эти ребята будут давать вам информацию о силе соперника, о том, какую лучше цену поставить на ближайший домашний матч, какой потенциал и работоспособность у вашего игрока. Вы можете отправить скаута досконально изучить какого-либо игрока (правда, стоит это немало). Таким образом, чем больше у вас развит этот отдел, тем более точные сведения дают ваши скауты.

Маркетинговый отдел очень важен, так как от его развития зависит количество болеющих за вашу команду фанов, а от количества фанов зависит основная прибыль, которая высчитывается так: количество фанатов (обычно у начинающих менеджеров в районе 1700-1900) умножается на 5100. Этот же отдел отвечает еще и за продажу клубной атрибутики.

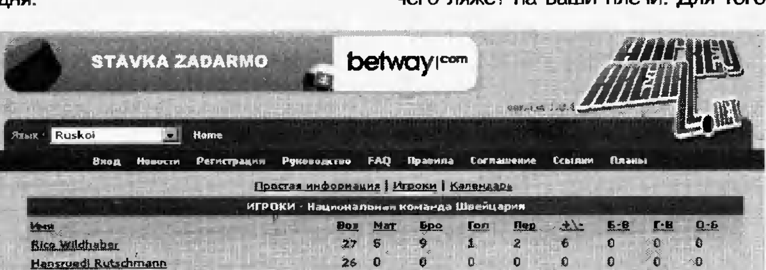
Каждый из ваших вышеперечисленных отделов инфраструктуры можно апгрейдить на 1% ежедневно, а на высоких уровнях развития 1% постройки будет строиться 2, а то и 3 дня.



Чтобы добиться значимых успехов в игре, необходимо постоянно заниматься развитием своей инфраструктуры и стадиона.

Обратимся к финансовой стороне, за которой в игре нужно пристально следить. Основные ежедневные траты будут связаны с выплатой зарплаты и содержанием зданий. Вы можете положить деньги в банк на депозит, но класть маленькие суммы (меньше 50 миллионов) смысла нет, так как отдачи большой от них вы не почувствуете. Если же вы залезете в минус, не пугайтесь. При минусе в 14 миллионов вы не сможете строить сооружения и покупать игроков. Управлять же командой дозволяется до тех пор, пока у вас не окажется должок в 30 миллионов, после чего происходит блокировка команды и вам остается просто надеяться, что бюджет вернется в нормальное русло без вашего участия. Совет: не покупайте игроков, которые требуют огромных денег на зарплату, это может существенно подорвать ваш бюджет. И если вы станете внимательно следить за состоянием своего финансового капитала, все будет ок.

Итак, мы добрались до увлекательного процесса — составления пятерок, выбора вратарей и покупки игроков. Вам предстоит отобрать лучших своих игроков и создать свой основной состав, 5-ки линий в большинстве и соответственно 4-ки в меньшинстве. Нужно принять решение, какой из вратарей лучше готов к конкретному матчу и кого ставить на ворота (не забывайте, что в хоккее вратарь — это полкоманды). Вам решать, какой тактики придерживаться, как распределять силы по периодам, какими бросками удивлять вратаря соперника (у каждого стража ворот есть свое слабое место — правда, узнать его можно только наугад); вам предстоит определиться с мотивацией на матч, вы в праве поставить отличные премиальные за победу и еще много-много чего ляжет на ваши плечи. Для того чтобы у ваших игроков быстрее повышались характеристики, которых, кстати, 14 (особое внимание следует уделить "потенциалу" и "работоспособности"), нужно будет с умом отнестись к тренировочной программе. Вы можете создать любую тренировку и задать наиболее подходящую для вас интенсивность занятий. Только не забывайте, что игроки от больших нагрузок устают и подходят к матчу не в лучшей физической форме, так что подбирайте оптимальное сочетание отдыха и работы.



STAVKA ZADARMO
betway.com
Язык: Ruskoi
Home
Вход Новости Регистрация Руководство FAQ Правила Соглашение Ссылки Планы
Простая информация | Игроки | Календарь

ИГРОКИ - Национальная команда Швейцария

Имя	Воз	Мат	Бро	Гол	Пер	+\-	Б-В	Г-В	О-Б
Rico Wildhaber	27	6	9	1	2	6	0	0	0
Hansruedi Rutschmann	26	0	0	0	0	0	0	0	0
Chrigel Kauche	31	2	0	0	0	0	38	3	92.1
Viktor Brenzikofer	27	1	3	0	0	-1	0	0	0
Franco Woerl (3)	25	2	4	1	0	1	0	0	0
Roger Hartmann	26	5	21	2	4	6	0	0	0
Jules Buffard	27	0	0	0	0	0	0	0	0
Thierry Erpenbach	26	3	4	1	0	2	0	0	0
Stephane Schallberger	27	3	10	0	0	0	0	0	0
Sandy Zeissler	28	5	3	1	1	0	0	0	0
Nando Blattmann	29	4	5	0	0	-1	0	0	0
Luca Spilberger	29	0	0	0	0	0	0	0	0
Mattias Haggenmüller	28	3	7	2	0	3	0	0	0
Tobi Yonard	27	4	6	0	0	-1	0	0	0
Jakob Wulfli	27	5	2	0	0	6	0	0	0
Angelo Vath	27	4	2	0	1	0	0	0	0
Ruedi Braniger	26	0	0	0	0	0	0	0	0
Lukas Radlinger	26	2	2	0	0	0	0	0	0
Herve Lobsang	28	5	14	2	5	4	0	0	0
Kubi Moureau	27	4	3	0	0	2	0	0	0
Fabian Helmrath	28	5	3	0	0	1	0	0	0
Rico Lisibach	29	3	4	0	2	2	0	0	0
Fulvio Bernegger	26	1	0	0	0	0	0	0	0

Многие уже в нетерпении и жаждут услышать, что же представляет собой непосредственно хоккейный матч? И тут многих ждет огромное разочарование. Матча как такового нет. Дело в том, что все матчи, как и все переходы игроков, выплаты денег и общее обновление сервера, проходит ночью. Вам же выдается просто результат вашего поединка, с подробной статистикой по игрокам, количеству пришедших зрителей, атакующих и оборонительных действий и др. Исходя из полученных статистических выкладок, вам предстоит детально изучить все ошибки, посмотреть, не завысили ли вы цены на билеты (естественно, в идеале должен быть аншлаг), проанализировать, каким образом пропускала голы ваша команда и какие ошибки делали игроки по ходу матча, чтобы не повторять эти же огрехи в следующем поединке.

Я думаю, найдутся люди (и немало), кто скажет: ну вот, матча нету, какой смысл играть? Отчасти они правы, однако поверьте мне, игра цепляет абсолютно не этим. Эта игра из тех, в которые хочется играть не ради безумства красок и не ради миллионов полигонов, в нее просто хочется играть, чтобы стать лучшим! А если учесть, что помимо чемпионатов у вас есть возможность поиграть и на Мировом уровне и стать главным тренером нашей молодежной или Национальной сборной, то играть в Арену хочется еще и еще. Вообще, любителям всякого рода менеджеров стоит взглянуть на игру в обязательном порядке. Кстати, вы легко можете пригласить своих друзей зарегистрироваться в игре, попасть с ними в одну лигу (а так, скорее всего, и будет) и по ходу чемпионата разобраться, кто же из вас лучший менеджер.

Однако устраивать какие-то дружеские разборки и вникать в премудрости игры лучше в низших лигах, так как в 1-й лиге (да и во 2-й, пожалуй, тоже) все уже серьезно (но прежде, чем туда попасть, вам придется сыграть далеко не один и не два сезона): большие деньги, игроки национальных сборных, сильные тренеры. В общем, здесь все самое интересное. А когда вы выиграете 1-ый дивизион, вы сможете попасть в Мировую лигу, этакий турнир, где играют чемпионы своих стран (как Лига Чемпионов в футболе), он очень престижен и победить в нем неимоверно сложно. К тому же здесь есть одна загвоздка: сама игра бесплатная, однако чтобы попасть в Мировую лигу, придется покупать спонсорский набор (он стоит 14 евро в год). Этот набор добавляет много вкусных бонусов, и если вы всерьез и надолго надумали играть в Арену, то с его покупкой затягивать не стоит.

Еще одна из сильных сторон игры — это борьба на трансферном рынке. Торги происходят в реальном времени. Давайте рассмотрим на примере, что из себя представляет покупка игрока. Допустим, вам приглянулся отличный нападающий и вы решили его купить. Зайдя в информацию об игроке, вы увидите, сколько за него денег хочет его команда и сколько времени осталось до окончания торгов. Вы устанавливаете сумму, которую готовы отдать за этого игрока, и ждете окончания торгов. Если вашу ставку перебивают, вы должны будете назначить новую цену или отступиться. Если до окончания торгов осталось меньше 2 минут и кто-либо сделал в этот момент предложение, время торгов автоматический увеличивается на две минуты. Таким образом, трансферный рынок очень напоминает аукцион, где нужно до последнего держать козырную карту (деньги) и походить ей в нужный момент. Бывали случаи, когда игроков с начальной ценой в 10.000 буквально за последние 10 минут покупали за десятки миллионов (!!!).

Подводя итог, хотелось бы сказать о самой главной и самой сильной стороне игры (на мой взгляд).

Дело в том, что процесс игры в Арену не отнимет у вас много времени! Вам не нужно сидеть сутками в Интернете, достаточно заходить в игру буквально на час в день, чтобы ознакомиться с новостями, перетасовать звенья и выбрать тактику.

Напоследок хотелось бы упомянуть о том, что движок игры немного несовершенен, однако ничего страшного в этом нет, просто игра все время улучшается, и периодически добавляются новые плюшки и бонусы. Так что не пугайтесь и наслаждайтесь игрой!

UnBall

РАДОСТИ

Затягивающий игровой процесс
Экономия вашего времени
Трансферные торги
Возможность играть с менеджерами со всего мира
Присутствие форума и FAQ на русском языке

ГАДОСТИ

Отсутствие трансляции хоккейного матча
Не до конца проработанный движок

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

У разработчиков Hockey Arena получилось сделать маленький шедевр. Эту игру можно сравнить с Darwinia или Defcon — то есть, вы или полностью забудете о ней через час или попадете в зависимость от Hockey Arena (и это не худший вариант =). И если вы подсядете на Арену, вам раз за разом будет хотеться набрать заветную ссылку и в очередной раз полюбоваться на своего лучшего бомбардира, поучаствовать в трансферных боях или просто испытать очередной прилив гордости от вашего турнирного положения. Так что всем любителям спортивных менеджеров — добро пожаловать на http://www.hockeyarena.net.

ИГРЫ ЛЮДЕЙ

MMORPG – это уже не "игрушки"

Википедия определяет MMORPG (англ. massive (massively) multiplayer online role-playing game) как разновидность онлайновых ролевых игр, позволяющую тысячам людей одновременно играть в изменяющемся виртуальном мире через Интернет. В последние годы, с развитием коммуникаций и совершенствованием интернет-технологий, онлайн-игры превратились в настоящие вселенные, куда игроки зачастую "переселяются" на долгие годы. MMORPG – явление, с которым нельзя не считаться, ведь число их участников постоянно растет. Компания Blizzard Entertainment в начале года сообщила, что количество пользователей созданной ею игры World of Warcraft превысило восемь миллионов человек. Это лишь немногим меньше населения всей Беларуси. Представьте, какое влияние может иметь такая аудитория!


EverQuest 2


World of Warcraft

Только на североамериканском континенте в онлайн-игре от Blizzard участвует более двух миллионов человек, около четырех миллионов игроков World of Warcraft — жители Юго-Восточной Азии и Китая, и примерно два миллиона составляют граждане России, Евросоюза, стран СНГ и Балтии. Почему же MMORPG столь популярны? Ответ очевиден: потому, что в новой, идеальной реальности можно начать жизнь с "чистого листа", не заботясь о карьере, возрасте, прошлом, обо всем, что создает естественные барьеры для человека в реальной жизни. Игроку для полного счастья нужно всего лишь забыть о том, что мира электронной игры не существует в природе.

Другое преимущество виртуальных сетевых MMORPG, которое привлекает все новых пользователей, это наличие живых игроков, людей, которые образуют самое настоящее общество — социум, живущий, кстати, по законам реального мира, в чем мне довелось убедиться самому. Здесь точно так же, как и в жизни, большую роль играют навыки общения, честолюбие, настойчивость, стремление к успеху. В виртуальном мире очень быстро раскрываются лучшие и худшие качества личности. Почему это происходит? Очевидно, разум очень быстро принимает правила игры и мы становимся частью виртуальной вселенной, а через некоторое время переносим в нее все свои привычки и склонности, которые приобрели за годы жизни. Кроме того, пытаемся реализовать то, чего не достигли в реале. Безусый школьник становится героем, спасающим маленьких и слабых, начинающий бизнесмен превращается в богатейшего магната, хулиган становится вождем корсаров, студент — преуспевающим владельцем компании. Я встречал игроков, взявших на себя функции защитников закона в виртуальном мире и позже ставших работниками вполне реальных правоохранительных органов. Знавал и бандитов, которые занимались тем же ремеслом в жизни.

Игра — это своего рода социальная сеть "по интересам", такая же, как, например, MySpace (социальная сеть, представляющая собой смесь сайта знакомств, хостинга файлов и блог-сайта вроде LiveJournal, но с массой дополнительных возможностей: можно меняться mp3, закачивать видео, общаться в форумах и чатах, искать друзей и т.д.). Но, помимо всего прочего, этот мир каждый может обустроить для себя по-своему или даже занять в нем высокое общественное положение — гораздо выше, чем в реальной жизни. Игроки заводят здесь дружеские связи, женятся. В игре сделать это проще, ведь люди здесь не видят друг друга, и такие мелочи, как внешность, возраст, социальное положение не могут им помешать. Виртуальные миры полны реальными семейными парами, и наоборот, здесь встречаются женатые люди, заключившие виртуальные союзы с другими игроками. Считать или не считать это изменой — это уже дело их реальных партнеров. Насколько я помню, виртуальные браки существуют столько же, сколько пользователям доступен Интернет, и с тех пор не прекращаются споры по этому поводу.

Несложная система игровых взаимоотношений, своеобразный кодекс, или свод законов, который есть в каждой MMORPG, не только дает возможность устроить свою виртуальную судьбу, но и легко выявляет тех, кто не в состоянии существовать по правилам общества или не слишком задумывается об их соблюдении. В худшем случае таких персонажей ждет нечто вроде тюрьмы, или каторги, выйти из которой можно только через длительный период времени или за немалый выкуп в игровой валюте. Лучший вариант предполагает нечто вроде "черного списка" полиции, куда заносится игрок, совершивший нарушение. Слишком уж настойчивых и асоциальных типов администрация или полиция просто блокируют. Такие меры вполне могут заставить задуматься игрока, который потратил на развитие своего персонажа несколько месяцев, а может быть и лет.

И все же грабеж, воровство, мародерство и даже убийство — тот самый "привлекательный игровой момент", ради которого многие азартные индивидуумы окунаются в виртуальный мир. Именно поэтому во многих играх подобные действия впрямую администрацией не преследуются, а порой в интернет-вселенных самой администрацией игр создаются целые города, кланы корсаров, пиратов и разбойников, куда записываются "отщепенцы" общества.

Определенным образом устроенная виртуальная вселенная вполне может служить своеобразной проверкой личности на зрелость, наличие тех или иных качеств характера, умения соблюдать законы социальной среды. Она вполне может стать испытательным сроком или тренировочным полигоном, к примеру, для будущего руководителя компании, или даже... страны (почему нет?). Кроме того, ее можно использовать для "обкатки" законов и экономических нововведений. Создание такого "симулятора реальности" вполне возможно. Правда, его успех будет зависеть от того, понравится ли он пользователям, и будет ли его виртуальная экономика работать.

Кстати об экономике. Без нее не было бы и онлайн-игр. Создатели бесплатных MMORPG торгуют нарисованной "недвижимостью" и "средствами производства" — заводами, лабораториями для разработки и производства атрибутов игр. Все это продается за игровую валюту, которую можно заработать в онлайн-мире либо приобрести за реальные доллары или евро. Именно торговля игровыми деньгами и есть тот самый "золотой ключик", который приносит главные доходы создателям игр. Далеко не все пользователи готовы добывать игровые деньги, часами просиживая в Интернете и сражаясь с монстрами. Многие просто покупают их, вкладывая в игру свои кровные. А для оснащения персонажей высоких уровней, так называемых хайлевелов, зачастую требуются сотни и даже тысячи долларов. К примеру, стоимость дорогих навороченных доспехов для воина в российском проекте TimeZero доходит до 800 долларов, адекватные суммы необходимо выложить за приобретение доходной недвижимости, а частный город обойдется уже в десятки тысяч. И создатели игры, между прочим, продают их один за другим. Немалых денег стоят и атрибуты роскоши, такие, например, как обручальные кольца для виртуальных свадеб, праздничные открытки, сувениры, букеты цветов и многое, многое другое.

Некоторые MMORPG, такие, как Second Life, например, полностью ориентированы на экономику. Персонажи там создают собственный бизнес и зарабатывают на нем виртуальную валюту, которую затем несложно конвертировать в обычную. Самая успешная в экономическом отношении игра, разработанная компанией MindArk AB, MMORPG под названием Project Entropia. Здесь виртуальные земли, недвижимость и прочее продаются дороже, чем где-либо еще. Возможно, уже куплен виртуальный торговый центр, выставленный на продажу за сто восемьдесят тысяч долларов в конце прошлого года. Подобные прецеденты уже были, несколько лет назад участник игры приобрел нарисованный "остров" за двадцать шесть тысяч "зеленых". А следом молодой бизнесмен Джон Джейкобс купил виртуальную космическую станцию уже за сто с лишним тысяч долларов. И эти приобретения приносят своим владельцам прямые доходы. Ведь Project entropia одна из немногих MMORPG, виртуальная валюта которой свободно конвертируется в настоящую. В первых числах января MindArk AB сообщила, что все виртуальные банки в игре стали реальными. Это означает, что теперь они смогут давать игрокам кредиты так же, как и в обычной жизни.

В MMORPG стремятся не только банки. Недавно в Second Life открылся самый настоящий офис агентства Reuters. Его журналисты планируют освещать события, происходящие в игре для всего остального мира. Появился там и виртуальный филиал издательского дома Axel Springer. В Second Life планирует раскручивать свою торговую марку компания Dell, а корпорация IBM и вовсе заявила о намерении инвестировать в развитие этого онлайн-мира десять миллионов долларов.

Впрочем, даже если ограничиться подсчетом абонентской платы и стоимости открытия аккаунтов, очевидно, что успешные международные игровые проекты приносят владельцам многие сотни миллионов долларов в год. А если добавить сюда торговлю игровыми предметами, недвижимостью и валютой, то становится понятно, что этот бизнес просто огромен.

А иногда он даже требует защиты от себя самого. В большинстве MMORPG-проектов, особенно тех, которые не предполагают абонентской платы, зарабатывать и выводить деньги в реал запрещено. Ведь таким образом предприимчивые игроки забирают у владельцев виртуальной вселенной часть заработка и подрывают интерес обычных пользователей к игре. Кроме того, спекуляция виртуальными вещами вызывает инфляцию игровой валюты, экономическая схема нарушается. Так что торговцы для хозяев большинства игр — нежелательные конкуренты, с которыми надо бороться. И с ними действительно борются. Администрация World of Warcraft, например, блокирует аккаунты персонажей, владельцы которых уличены в широкомасштабной торговле. В уже упоминавшемся российском проекте TimeZero создатели поступили еще более изощренно: когда игроки попытались продать один из частных городов этой виртуальной вселенной, администрация попросту "нарисовала" на его месте воронку от ядерного взрыва, сообщив, что произошла катастрофа и город почти целиком "уничтожен". Свои действия создатели проекта мотивировали тем, что такого рода сделки являются незаконными, а виртуальная недвижимость предполагает лишь игровые преимущества.

И тем не менее, "вторичный" рынок виртуальной недвижимости и вещей процветает. Операциями на нем занимаются не только одиночки, но даже целые коммерческие структуры. Некоторые компании, такие как Sony, учуяли ветер перемен и поощряют торговлю виртуальным имуществом. На нескольких серверах EverQuest 2 действуют аукционы, на которых можно купить и продать все — от крутого персонажа с приличным рейтингом до любых вещей. Единственное условие — оплата комиссионного сбора. В первый же месяц работы оборот аукционов составил более 180 тысяч долларов. А всего, по разным оценкам объем рынка перепродажи виртуального имущества для MMORPG колеблется от нескольких сотен миллионов до полумиллиарда долларов.

Интересующихся более подробной информацией отсылаю к исследованиям популярного теоретика экономики виртуальных миров из университета Индианы, Эдварда Кастроновы (http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1489). Приведу лишь несколько известных мне показательных случаев. В декабре прошлого года в Японии сотрудники визовой службы взяли "под белы рученьки" китайского студента, создавшего интернет-аукцион по продаже виртуального имущества из разных MMORPG. Его "сдал" служащий банка, обратив внимание на суммы переводов, которые парень отправлял на родину, в Китай. По оценкам японской полиции за 2006 год он таким образом заработал больше миллиона "зеленых"! Примерно в такую же сумму оценивается расположенная во вселенной Second Life виртуальная недвижимость китаянки Айлин с "министерской" фамилией Греф, которая начала с того, что вложила несколько лет назад в своего персонажа 10 долларов, а ныне стала крупнейшим торговцем недвижимостью в этом виртуальном мире.

Семь-десять лет назад трудно было представить себе что-то подобное. Сегодня случаи столь неожиданного обогащения уже не редкость. Это говорит о том, что виртуальные миры, которые вначале завоевали умы и сердца многих пользователей Сети, сегодня активно борются и за их кошельки. Думаю, в ближайшее время стоит ожидать роста количества виртуальных вселенных, в том числе и в русскоязычном сегменте Интернета. Возможно, среди них будет и белорусская MMORPG. Поживем — увидим!

Эдуард Трошин


TimeZero

РЕТРОСПЕКТИВА

БЭТ-Вселенная

РОЖДЕНИЕ

Бэтмена придумали в 1939г. художник Боб Кейн и писатель Билл Фингер. Основной вклад внес Кейн — благодаря ему появилось имя "Бэтмен" и внешний облик героя. Но идея и первый вариант названия, "Человек-птица" ("Бердмен"), принадлежали Фингеру.

Когда Кейн и Фингер работали над биографией Ночного Рыцаря, они создавали этакий микс из нескольких персонажей — Супермена, Шерлока Холмса, Зорро. Наибольшее влияние оказал, конечно, последний. По сути Бэтмен — современная версия Зорро. Беззаботный богач днем становится бесстрашным мстителем, грозой преступного мира ночью. Кстати, создатели Бэтмена и сами не делали особой тайны из того, кто послужил "прародителями" их персонажа: в книге Саймона Хоука "Бэтмен: по следу Спектра" сам главный герой упоминает, что в детстве обожал смотреть "Знак Зорро".

После того, как биография и внешний облик нового героя были окончательно утверждены, Кейн с Фингером предложили свое детище компании "Детектив Комикс". Руководство компании поначалу засомневалось в способностях Бэтмена ("Ведь есть же Супермен, на кой черт нам еще один ряженый?"), но все же рискнуло выпустить на рынок несколько пробных журналов о Бэтмене. Надо ли говорить, что успех Бэт-комиксов превзошел самые смелые ожидания! Кстати, в самой первой истории о приключениях Ночного Воина дебютировали также Кэтвумен и несравненный Джокер, ставший впоследствии врагом Бэтмена №1.

ИСТОРИЯ

Вместе с Бэтменом родилась целая Вселенная. Если есть герой, должны быть и злодеи — так в 1941 г. на страницах комиксов появились интеллигентный коротышка Пингвин и психиатр Пугало. Правда, сражаться Бэтмену приходилось не только с готэмскими злодеями — в 1943 г. он вместе с другими супергероями ушел на войну. Их новыми противниками стали хитрые японские шпионы, причем, если Супермен, Капитан Америка и другие хотя бы пытались соблюдать некоторую видимость пилиткорректности, Бэтмен отрывался на всю катушку. По количеству расистских шуток комиксы о Летучем Мыше далеко опережали рисованные истории всех других персонажей вместе взятых. Бэтмену прощалось все, да и время было непростое.

История Бэтмена 40-х — 50-х годов имеет много общего с похождениями Джеймса Бонда. Это и уже упоминавшиеся поединки с иностранными разведчиками — после победы над японским Доктором Даккой Бэтмен схватился с нашими соотечественниками КГБистом (в буквальном переводе — "КГЗверь" — "KGBeast") и НКВДемоном. И легендарный бэтмобиль, появившийся в 1943г., очень похож на любимые авто Бонда. Плюс разнообразное техническое оснащение, которое и тот, и другой просто обожают. Правда, в отличие от Бонда, Бэтмен иногда все же возвращался к "собственным" злодеям, которые периодически сбегали из психиатрической лечебницы Аркхэм (поскольку большинство врагов Бэтмена полные психи, в тюрьму их, естественно, не сажали).

Однако читателям похождения Ночного Воина постепенно начали приедаться. Оно и понятно, за два десятка лет приключений кто угодно надоест. А истории о Бэтмене к тому же страдали исключительным однообразием — очередной злодей угрожает городу, Бэтмен его находит, бьет и отправляет в психушку... И тогда боссы "Детектив Комикс", пытаясь как-то оживить серию, решились на рискованный ход. Бэтмена сделали клоуном! В 1966г. были сняты фильм и телесериал, выдержанные в нарочито несерьезном, даже пародийном ключе. Новые комиксы, выходившие в 60-х годах, представляли собой, по сути, сборники анекдотов. Бэтмен, Робин, Джокер превратились в полных идиотов, шутов, игравших комедию на потеху публике.

Первоначально и экранизации, и новые комиксы пользовались некоторым успехом, главным образом из-за неожиданного ракурса, под которым демонстрировались новые приключения Бэтмена. Эта слава продолжалась недолго — после трех лет показа сериал закрыли, то же произошло и с новыми комиксами. Причина — падение интереса аудитории.

Руководство "Детектив Комикс" оказалось в тупике — старый Бэтмен уже не нужен, новый не интересен — что же делать? Положение спас Фрэнк Миллер, взявшийся за Бэтмена в 80-х годах. Он воссоздал первого, серьезного Бэтмена, но воссоздал по-своему — комиксы стали еще мрачнее, еще жестче, а темные аллеи Готэм Сити начали здорово напоминать миллеровский "Город грехов". В 1989г. эстафету подхватил кинематограф.

Тим Бертон снял два отличных фильма, во всем следуя миллеровской рисованной эстетике. Уже после первого кино-Бэтмена стало ясно, что в старика все-таки удалось вдохнуть вторую (или уже третью?) жизнь. Так появился тот Бэтмен, которого мы с вами знаем сейчас. До сих пор продолжают выходить комиксы, уже обещаны новые кинофильмы и видеоигры — в общем, бэт-Вселенная живет и процветает. И, как и прежде, наибольший интерес вызывает ее главный герой. Какой он, Бэтмен?

ГЕРОЙ

Брюс Уэйн очень известная и уважаемая в Готэм Сити личность. Миллиардер, меценат, постоянный герой светской хроники. Парень со сложной судьбой. Еще в раннем детстве Брюс потерял родителей. Мистер и миссис Уэйн были убиты неизвестными гангстерами на одной из улиц города со знаковым названием Алея Преступлений. С тех пор воспитанием маленького Брюса занимался Альфред Пенниворт, дворецкий Уэйнов.

Что было дальше? Брюс вырос — это все, что я могу вам сказать достоверно. Ходят слухи, что в своем шикарном особняке на окраине Готэм Сити Брюс ежедневно занимается акробатикой и боевыми искусствами. Говорят, не так давно он даже специально ездил в Корею, изучал некоторые интересные виды восточных единоборств. Впрочем, чем заниматься и куда ездить — личное дело Уэйна. В конце концов, каждый человек вправе сам решать, куда тратить свои деньги.

К тому же жители Готэма его уважают. Оно и понятно, компания "Уэйн Энтерпрайзес", занимающаяся новыми технологиями, расположена в окрестностях Готэм Сити. Именно благодаря Уэйну многие жители города имеют постоянную и высокооплачиваемую работу. Брюса Уэйна уважают, все так. А вот к Бэтмену, "темной половине" Уэйна, относятся по-разному.

Официально полиция Готэм Сити не одобряет поведение Бэтмена. Неофициально честные полицейские целиком и полностью поддерживают Ночного Рыцаря, более того, они считают его одним из своих. Однако для коррумпированных копов Бэтмен — враг №1. Враг, каким-то непостижимым образом появляющийся там, где его меньше всего ждут, и знающий все, что, по идее, знать не должен.

Однако Бэтмен справедлив. Он никогда не убивает своих врагов. Бэтаранги, "кошки", дымовые и газовые гранаты, приемы рукопашного боя — все оружие Бэтмена направлено на то, чтобы обезвредить, не убивая.

Сопротивляться Бэтмену практически бесполезно. Костюм Летучего Мыша полностью пуленепробиваемый, даже плащ отделан кевларовыми пластинами. При этом Бэт-костюм невероятно легкий, в нем без помех можно и бегать, и прыгать, да хоть сальто крутить, если душа пожелает.

Но костюм — это только цветочки. Еще одной отличительной чертой Бэтмена является невероятная скорость передвижения. Ни один из современных автомобилей не может сравниться скоростными характеристиками с бэтмобилем, основным транспортным средством Ночного Воина. Полностью бронированное черное стальное чудовище наводит ужас на мелких преступников одним своим появлением на ночных улицах Готэм Сити. На вооружении Бэтмена стоят самые последние научные разработки. Одна из них умещается в багажнике бэтмобиля — бэткоптер, маленький вертолет, позволяющий, если требуется, продолжать погоню в воздухе.

Хотя, уж если летать, так на бэтмолете, еще одной гордости Бэтмена. Громадная черная махина очень напоминает некоторые модели военных самолетов. Бэтмолет умеет вертикально взлетать и садиться, а в скорости с ним не может сравниться ни один из современных самолетов.

Бэтмен — личность, безусловно, интересная. Однако бэт-Вселенная, разумеется, не ограничивается одним только Летучим Мышем. Поэтому уделим внимание и другим ее персонажам.



ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВСЕЛЕННОЙ БЭТМЕНА

Альфред Пенниворт — дворецкий, ближайший друг и помощник Бэтмена. После смерти родителей Брюса Уэйна взял на себя заботу о мальчике. Беззаветно предан своему хозяину, готов пойти на смерть ради него. Вместе с тем, Альфред гораздо больше, чем просто слуга. Бэтмен делится с ним всеми своими проблемами и часто прислушивается к его советам. Альфреда очень трудно вывести из себя, в любой ситуации он сохраняет спокойствие и невозмутимость. В молодости служил в спецназе.

Бэйн — здоровенный громила. Согласно комиксам, сидел в одной южноафриканской тюрьме, где его регулярно пичкали препаратами, вызывавшими мутации организма. В фильме же "Бэтмен и Робин" говорится, что Бэйн — жертва экспериментов одного сумасшедшего ученого, очень сильное, но абсолютно безвольное существо, беспрекословно исполняющее приказы своего хозяина.

Бэтгерл — "Бэт-девочка", персонаж-помощница Бэтмена. В комиксах и кино — девушка в костюме, сильно смахивающем на костюм Летучего Мыша (правда, в кино Бэтгерл в исполнении Алишии Сильверстоун не носила ушастого головного убора, характерного для костюмов Бэтмена). В комиксах Бэт-девочек было три, и, разумеется, в жизни Бэтмена они появлялись по очереди, а не все сразу. Что поделаешь, бессмертен лишь Бэтмен, до его друзей плохие ребята все же иногда добираются.

Двуликий (Харви Дент) — бывший окружной прокурор, был изуродован прямо во время судебного процесса — подозреваемый плеснул ему в лицо кислотой. Страдает раздвоением личности, себя называет во множественном числе, все важные вопросы решает, подбрасывая монетку. Все же в мультфильме Двуликий показан более серьезным персонажем. А вот в картине "Бэтмен навсегда" он предстает перед нами полным идиотом, неудачной копией Джокера.

Джеймс Гордон — шеф полиции Готэм Сити, один из последних честных полицейских города. Часто сотрудничает с Бэтменом, при необходимости предоставляет всю имеющуюся информацию. Именно Гордону принадлежит идея создания бэт-сигнала — прожектора, лучи которого формируют в небе контур летучей мыши — знак того, что городу нужна помощь Бэтмена.

Джокер — клоун-принц преступного мира, главный враг Бэтмена и настоящий психопат. "Улыбающийся убийца", Джокер был изуродован пластической операцией, навечно растянувшей его рот в жутковатой пародии на улыбку. Пластическая операция понадобилась ему после первой схватки с Бэтменом, во время которой лицо Джокера было изуродовано кислотой. Теперь Клоун — опасный маньяк, который не задумываясь убьет любого, кто встанет на его пути.

Кэтвумен (Селина Кайл) — грабительница банков, защитница животных, вообще персонаж довольно противоречивый. Оружие Кэтвумен — кнут, акробатика и очень привлекательная внешность. А еще у Кошки, как известно, девять жизней, что убедительно продемонстрировала нам Мишель Пфайффер в "Возвращении Бэтмена". С уверенностью сказать не могу, но подозреваю, что Кэтвумен неравнодушна к Бэтмену (его персоне она всегда уделяет повышенное внимание). И еще одна любопытная подробность. Кошка пока что единственная из противников Бэтмена стала звездой собственного полнометражного кинофильма. В картине "Кэтвумен" ее с блеском сыграла очаровательная Холли Берри.



Бэтмен довольно странный супергерой. Во-первых, он не владеет никакими сверхвозможностями, например, не умеет летать, как Супермен, или ползать по стенам, как Человек-Паук. Все, что умеет Бэтмен, может проделать любой человек, имеющий надлежащую физическую подготовку и техническое оснащение. Во-вторых, Бэтмен — фигура достаточно мрачная. Если другие герои-мстители внушают преступникам страх, то Бэтмен вызывает настоящий ужас. Не бояться его может разве что полный псих (может, поэтому большинство его врагов сильно больны на голову:). Символика Бэтмена — летучая мышь, мерзкий ночной кровопийца, вызывающий стойкие ассоциации с легендарным графом Дракулой. И при всем этом Бэтмен — один из самых популярных супергероев. По мотивам его приключений нарисованы сотни комиксов, выпущено около пятнадцати видеоигр, снят десяток экранизаций, среди которых есть полнометражные фильмы, теле- и мультсериалы. Какой еще герой взлетел так высоко? Только Летучий Мышь.

Макс Шрек — миллиардер, обожающий "играть нечестно" — убийства конкурентов, загрязнение окружающей среды, и прочее, не менее отвратительное. Кстати, Селина Кайл была его секретаршей. Она узнала кое-что лишнее, Максу пришлось ее убить, после чего на свет и появилась Кэтвумен.

Мистер Фриз (Виктор Фрайз) — экспериментировал с низкими температурами. Заморозил свою жену — миссис Фрайз была больна раком, и Виктор вынужден был заморозить ее до тех пор, пока наука не сможет найти лекарство от этой болезни.

Сам Виктор также может жить только в атмосфере с очень низкой температурой — последствия аварии, произошедшей в лаборатории во время одного из экспериментов. В фильме для передвижений по Готэм Сити Фриз надевал специальный костюм, в котором постоянно сохранялась низкая температура. Создатели мультика "Бэтмен и Мистер Фриз" поступили еще проще. По их мнению, Виктор — это одна голова в прозрачном сосуде на паучьих ножках, при необходимости забиравшаяся на тело могучего безголового робота. Любимое оружие Фриза — здоровенное замораживающее ружье.

Найтвинг (Ричард Джон Грейсон) — подросший Робин, ставший звездой собственного комикс-сериала. Днем работает полицейским, а ночью продолжает борьбу с преступниками в образе героя-мстителя. Любимое оружие — две короткие палки, которые Найтвиег носит в специальном кожаном футляре на спине.

Пингвин (Освальд Коблпот) — давний враг Бэтмена. Внешне действительно очень похож на пингвина — маленький, толстый, с крючковатым носом и сросшимися пальцами на руках, по форме напоминающими плавники. Родился в очень богатой семье, однако сразу после рождения был выброшен в канализацию, где его подобрала и воспитала банда циркачей. Со временем Пингвин стал лидером группировки "Цирк Красного Треугольника". Носит черный фрак и цилиндр, что еще больше подчеркивает его сходство с пингвином. Его гордость — коллекция модифицированных зонтов, служащих ему оружием и средством передвижения.

Пугало (Джонатан Крэйн) — профессор психологии. Как и Бэтмен, испытывает страсть к театральным эффектам. Обожает одеваться пугалом, внушая ужас своим врагам. Крэйна вообще очень привлекает человеческий страх, и главная тема его исследований — изучение природы страха. Самолично изобрел газ, вызывающий сильные галлюцинации. Один из врагов бэтмена в пятом фильме (его роль блистательно сыграл Киллиан Мерфи). Помимо активного использования "газа страха", Пугало отлично владеет кунг-фу, что делает его очень опасным противником.

Рас Аль Гул (с арабск. "Голова демона") — ниндзя из Черного Ордена убийц, база которого расположена в горах Кореи. В молодости там учился и Бэтмен. Вероятно, Рас Аль Гул послужил прототипом одного из героев фильма "Бэтмен: Начало". В сущности, Рас Аль Гул преследует те же цели, что и Бэтмен: поддержание закона и порядка, искоренение зла. Однако методы Ордена слишком радикальны. В комиксах Рас Аль Гул "прописался" с 1971г.; кроме того, появлялся в нескольких эпизодах мультсериала. Знаток боевых искусств, однако каждый раз терпит поражение от Бэтмена.

Ребус (Эдвард Нигма) — изобретатель, очень любит загадки и шарады. Полный псих, более "мягкая" разновидность Джокера. Его специализация — ограбления, сопровождающиеся головоломками (часто он сам заранее предупреждает Бэтмена о готовящемся преступлении, бросая ему вызов — загадку, которую необходимо решить). Персонаж скорее комичный, чем злобный.

Робин — точнее, Робины, младшие помощники Бэтмена. Робинов, как и Бэт-девочек, было много, однако все они имели две общих черты — прекрасную акробатическую подготовку и родителей, погибших от рук преступников. Кто-то, как Найтвинг, впоследствии выбрал собственную дорогу, другим повезло меньше — они пали жертвами войны Бэтмена с преступным миром Готэм Сити

Синь Цзы — этот персонаж придуман специально для игры "Batman: Rise of Sin Tsu". Имя — явная отсылка к китайскому философу Сунь Цзы. Ничего особенного собой не представляет, просто еще один злодей, решивший захватить власть в Готэм Сити.

Спектр — киллер-террорист, один из героев книги "Бэтмен: по следу Спектра". Любимое оружие — Гризли Вин Маг, сделанный на основе магнума 44-го калибра. Отлично владеет английским, немецким, французским, испанским, арабским и русским языками. Эксперт по взрывчатым веществам и электронике. В совершенстве знает рукопашный бой. После каждого задания меняет внешность, делает пластическую операцию. Во время их схватки с Бэтменом самостоятельно вычислил местонахождение бэт-пещеры, где и нашел свою смерть (несчастный случай).

Сумасшедший Шляпник (Джервис Тетч) — еще один ученый, нейрофизиолог. Вообще, большинство противников Бэтмена исключительно умные и в то же время очень больные люди, и Шляпник — яркий тому пример. Основная тема его исследований — контроль человеческого разума. Псевдоним же появился благодаря "Алисе в стране чудес", большим фанатом которой является мистер Тетч.

Харли Квинн — познакомилась с Джокером в психиатрической лечебнице Аркхэм, где работала психиатром. Затрудняюсь объяснить, что она нашла в Джокере, но факт остается фактом — бедная женщина влюбилась, потеряла голову, помогла Клоуну бежать и стала его постоянной спутницей как в жизни, так и в преступлениях. Тогда же и появился псевдоним "Харли Квинн", производное от "Арлекин".

Ш-ш (Томас Элиот) — нейрохирург, с детства дружит с Брюсом Уэйном. Постоянно пытается добраться до Бэтмена. Излюбленная тактика Ш-ш — скрыться во тьме, выдать себя за другого и нанести удар в спину (например, однажды он успешно притворился Робином).

Ядовитый плющ (Памела Лилиан Айсли) — работала ботаником в Сиэтле, пока не свихнулась на почве защиты природы. С тех пор всеми силами стремится приблизить установление на Земле вечнозеленого царства разумных растений. В мультсериале Ядовитый плющ орудовала пушкой, отдаленно напоминающей ружье Мистера Фриза, с той только разницей, что ее жертвы не замерзали, а превращались в деревья. Стоит отметить, что Памела очень красива и часто использует свою внешность для достижения цели (так, в фильме "Бэтмен и Робин" Ядовитый плющ в исполнении Умы Турман без труда охмурила и того, и другого).

Что ж, по-моему, упомяны все более-менее значительные персонажи бэт-вселенной. Думаю, на этот выпуск достаточно. В следующий раз мы более подробно остановимся на воплощениях Бэтмена в кино и на ТВ, затронем литературу, и, разумеется, видеоигры.

AlexS

Продолжение следует

АНОНС

Brothers in Arms: Hell's Highway

Жанр: *Action*
Разработчик: *Gearbox Software*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Платформы: *PC, Xbox 360, PS 3*
Похожие игры: *серия Brothers in Arms, серия Call of Duty, серия Medal of Honor*
Суть: *Новые Brothers in Arms к эволюции готовы!*
Дата релиза: *2007 год*
Сайт игры:
www.hellshighwaygame.com



Brothers in Arms: Hell's Highway — это еще одна попытка Gearbox Software покорить WWII-олимп. На этот раз у них есть все шансы: Call of Duty 3 с выходом на PC пока не спешит, в то время как новый Brothers in Arms готов показать натуральное чудо в играх про Вторую Мировую войну.

Hell's Highway

Hell's Highway в переводе с английского означает "адская дорога". Такое название для третьей части Brothers in Arms разработчики выбрали не случайно. Действие игры будет происходить в Голландии в 1944 году. Именно тогда развернулась печально известная операция "Market Garden", в которой союзные войска, в частности 101 воздушно-десантная дивизия, пытались захватить контроль над мостами, проходящими через Рейн. Эти мосты, в свою очередь, были самым коротким путем к Берлину, и если бы операция увенчалась успехом, то, возможно, война закончилась бы еще в 1944 году. Однако такие вот грандиозные планы просто-таки втоптала в землю многочисленная немецкая армия, которая уже знала о нападении и была готова дать отпор. В итоге, десантники 101 дивизии схлестнулись в неравной борьбе с фашистами, вследствие чего было принято решение о скорейшем отступлении первых. Не мне вам объяснять, сколько людей сложили голову из-за элементарных просчетов командования, сколько бессмысленных смертей произошло там, над Рейном в 44-ом. Даже сейчас, сквозь толщу времен, мужество, патриотизм и сила воли солдат заслуживают самого глубокого уважения. Это действительно была адская дорога, но они продолжали бороться, несмотря ни на что...

Gearbox возвращает нас туда, на поле битвы, в лице Мэтта Бейкера и Джо Хартсока (главный герой Earned in Blood), которые будут управлять ставшей уже легендой 101 воздушно-десантной дивизией. У игроков по всему миру скоро появится шанс обратить историю вспять... и закончить эту страшную войну еще в 1944 году.



Суровый реализм

В оригинальном Brothers in Arms все было построено на тактике, принцип "супергеройства" отсутствовал напрочь. Все попытки пройти игру самостоятельно пресекались еще в самом начале, после трех метких вражеских попаданий из винтовки в ваше бренное тело. Тем самым игра давала понять, что без команды вы никто и ничто. Поэтому приходилось очень часто пользоваться помощью своих подопечных, которая, к слову сказать, не была такой уж бесполезной.



Hell's Highway в этом плане не стала исключением. Мы по-прежнему управляем двумя группами солдат, которые бок о бок пройдут вместе с нами через все ужасы войны. Левая кнопка мыши вызывает тактическое меню первой команды, правая кнопка мыши — второй. Как и в прошлых частях серии, мы поочередно отдаем приказы каждому подотряду, говоря им, где укрыться, где вести огонь на поражение, а где — тихо прокрасться за спиной у противника. Отмечу, что в новой части разработчики прикрутили такой параметр, как состояние команды. Так, в скрытном состоянии ваши бойцы, равно как и вы, будут передвигаться на карачках, смотреть себе под ноги и бесшумно ступать по земле. Завидев врага в таком режиме, никто по нему стрелять не будет: в лучшем случае — тихо прокрадутся мимо него, в худшем — так же тихо перережут горло ножом. Особенно актуален данный режим в стэлс-миссиях (да-да, Gearbox говорит, что их будет не так уж и мало), с той лишь разницей, что на этих заданиях вы будете совершенно один, без своей бравой команды.

Сказать честно, лично я не в восторге от такого нововведения. На мой взгляд, здесь есть два варианта развития событий: либо стэлс-миссии будут настоящим хардкором, где не раз сломают зубы даже те, кто бесперебойно играют в Splinter Cell, либо это будет настолько примитивно, что справится любой первоклассник. В первой Brothers in Arms разработчики нам уже наобещали широкие тактические возможности, а на деле — никакой глубокой тактикой там и не пахло. Все было предельно просто: пока одна команда обменивалась очередями с противником, другая в это время обходила его с флангов и, в самый неподходящий момент для фрицев, атаковала. И по такому принципу решалась каждая задачка на подавление. Не очень-то верится, что эти люди грамотно вплетут хороший стэлс в доведенное до ума только в третьей части тактическое безумство. Также пока неясно, как отразится наше одиночество на численности врагов. И что будет с искусственным интеллектом? Ведь в самой игре нам обещают запредельно проработанный AI (о нем ниже), а с ним стэлс превратится в настоящий ад. Неужели специально для таких заданий подберут глуховатых да, плюс ко всему, еще и незрячих врагов?.. Очень надеюсь, что ближе к релизу ситуация прояснится.

Помимо скрытного режима, в игре также задействуют режим перемещения, патрулирования и "спасайся кто может" или, если угодно, kill'em all. Такое нововведение полностью оправдано, так как, по сравнению с предыдущими частями, враги заметно прибавили в AI. Теперь чуть-чуть замешкаетесь, вовремя не нажмете на курок — и все, расстрел. Нечаянно наступили на лежавшее под ногами стекло — готовьтесь, что на треск сбежится пара-тройка противников, чтобы лично взглянуть на источник шума. Фашисты обладают теми же формами поведения, что и ваша команда, т.е. они тоже могут находиться в скрытном состоянии, могут патрулировать близлежащую территорию и т.д. Однако и они не застрахованы от ошибок. Например, немчики будут наивно полагать, что во-о-он тот участок с баррикадами никем не занят, в то время как вы просто удачно замаскировались и готовите неприятелю западню. Некоторые из них будут настолько увлечены перестрелкой с вами, что и не заметят, как один из ваших подотрядов прокрался по обходному пути и уже вовсю расстреливает их с фланга.

Каждый ваш подопечный — это личность со своим характером, со своими привычками и со своей моралью. В Hell's Highway кремниевые человечки будут действительно похожи на людей, а не на убер-золдатов, которые бесстрашно атакуют с фрон-





тов, картинно умирают и, кроме как "Есть, сэр!", больше ничего и не знают. С течением времени их характер будет меняться, многое еще зависит и от ваших действий как капитана. Будете палить без разбору во все стороны — и вскоре вы увидите, что и вся ваша команда превратилась в настоящих сорвиголов.

Как видите, Gearbox хочет, чтобы все в их игре было натурально, реалистично. Для этого разработчики даже прибегли к симуляции ошибок... которыми не обделены и ваши одногруппники. Так, будет ситуация, когда нужно перемахнуть невысокий заборчик, чтобы добежать до укрытия. Один из ваших подопечных споткнется и упадет. Это еще раз подтверждает, что в Hell's Highway никто не застрахован от ошибок. Но важно понимать еще одну деталь — ведь это все-таки война, а люди там не бесчувственные роботы, они тоже переживают, они тоже боятся, они тоже волнуются...

Еще одной интересной особенностью игры окажется так называемое Bro-mo (brother moments). Эта фича, позаимствованная сами-догадаетесь-у-кого, призвана в замедленном времени продемонстрировать нам самые драматические моменты игры. Во всех деталях вы увидите, как пуля продырявит тело вашего подопечного, как он с кровью на лице, на руках и с отпечатавшимся ужасом в глазах будет падать на землю, как испустит свой последний предсмертный вздох. После таких вот моментов чувство мести не заставит себя долго ждать: так и захочется взять винтовку помощнее и целыми очередями палить по нацистским тварям. Но нельзя! Иначе ваша сиюминутная глупость погубит весь отряд.

Чтобы передать весь драматизм произошедшего события, одним Bro-mo не обойдешься. Ключевую роль здесь играет атмосфера. Разработчики, слава богу, об этом осведомлены, и именно поэтому такое огромное внимание уделяют уровням в игре, воссоздавая их по фотографиям тех лет. Картина следующая: по обе стороны стройными рядами расположились небольшие домики из кирпича. Когда-то, видимо, в них кипела жизнь, но сейчас они пусты и одиноки. Уныло прислонившись к дереву, стоит новенький велосипед, неподалеку на бок скатилась скамейка. Повсюду валяются кирпичи, осколки стекла, мусор в виде позавчерашних газет. Одно радует — на небе ни облачка. Больше проклятый дождь не будет давить на нервы и размывать прицел.

А теперь — о самом вкусном! Движок, на котором разрабатывается Hell's Highway, гордо именуется Unreal Engine 3.0. Вы только взгляните на скриншоты! Убойная детализация как человеческих моделей, так и всего окружения, мягкие тени, реалистичное оружие, шикарные яркие взрывы, шейдеры распоследней версии и филигранная лицевая анимация. На PC Hell's Highway будет первым WWII проектом, перешитым на Unreal Engine 3.0. Физика, кстати, тоже не отстает: окружение в игре практически полностью интерактивное, любой более-менее мощный взрыв сопровождается кучей мелких осколков, кирпичами, на которые развалилась какая-нибудь стенка, и прочим мусором. Что касается системных требований, то разработчики заверяют, что Hell's Highway будет спокойно идти не только под Windows Vista с DirectX 10 на борту, но и под Windows XP с DirectX 9.

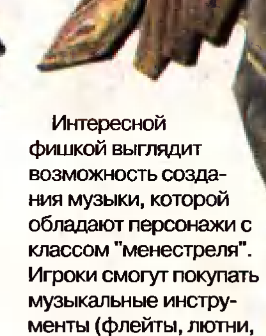
Будущее завтра

Таких Brothers in Arms мы еще не видели. Gearbox в Hell's Highway показывают нам новый взгляд на серию в целом. Чудовищно красивая графика, интерактивное окружение, детально проработанный геймплей с нездоровым закосом под реализм, новые тактические ухищрения, сопартийцы-личности — все это в новой Brothers in Arms.

Monax

АНОНС

Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar



Жанр: *MMORPG*
Разработчик: *Turbine Entertainment*
Дата выхода: *второй квартал 2007*
Системные требования: *не объявлены*

Следуя веяниям современной моды, Lord of The Rings, одна из самых популярных фэнтези-вселенных, собирается обзавестись и собственной Интернет-RPG. Компания Turbine, которая взялась за разработку первой онлайновой игры по мотивам "Властелина Колец", клятвенно обещается выпустить проект в первом полугодии 2007-го года. И хотя до релиза остается еще достаточно много времени, мы уже располагаем некоторой информацией о будущей игре.





Например, уже доподлинно известно, что игрокам будут доступны четыре расы: хоббиты, гномы, люди и эльфы. "Постой, а как же плохие ребята? Орки там, тролли и им подобные?", наверняка спросите вы. Вынужден разочаровать: основная сюжетная линия строится по принципу "положительные герои противостоят злодеям", поэтому сюжетные квесты, играя за "плохишей", выполнить не получится. Тем не менее, разработчики все же пошли навстречу игрокам, введя в игру возможность временно принять сторону сил зла — когда ваш персонаж достигнет определенного уровня, появится шанс выполнить несколько заданий в качестве монстра. Эти квесты являются "побочными" и призваны внести некоторое разнообразие в игропроцесс. Однако очки XP, полученные при игре за злодея, впоследствии будут переданы вашему основному персонажу. Таким образом, при игре за монстра игроки убивают целую стаю зайцев: весело проводят время, укладывая в гробы "хороших мальчиков и девочек", отдыхают от сюжетных квестов и при этом прокачивают своего героя.

Возвращаясь к четырем основным играбельным расам, нельзя не сказать пару слов о магических умениях, свойственных представителям каждой из них. Сразу уточню, что отдельного класса "маг" в игре не предвидится, да и колдовских приемов ожидается не очень много. К тому же эти приемы будут характерны не для всех рас — хоббиты и гномы, например, с магией не знакомы вообще. У тех же, кто играет за людей или эльфов, будет возможность выбрать класс "мудрец", но учтите, что сильного мага, как ни старайтесь, вам заполучить не удастся — в первоисточнике ясно написано, что в Средиземье было только пять по-настоящему могущественных волшебников. "Мудрец" способен использовать древние знания для лечения ран, исцеления болезней, иногда для атаки врагов, но это очень трудно. Это больше лекарь, чем волшебник.

Остальные классы также распределены по расам. Вооруженный мечом и щитом "страх", сражающийся с помощью лука "охотник" и мирный певец "менестрель" доступны представителям всех рас. Другие классы более специализированы: "капитан" (лидер) есть только у людей, а орудующего двумя клинками "чемпиона" не смогут заполучить те, кто решится играть за хоббитов. Зато взамен они получат возможность стать "грабителем", хитрым и скрытным шпионом, который доступен только хоббитам и людям.

Раса персонажа также определяет точку, с которой вы начнете свое путешествие. Уже доподлинно известно, что игроки-люди вступят в игру в деревеньке Арчетт. В серии тренировочных квестов им нужно будет защитить деревню от бандитов, после чего наступит время выйти в Большой Живой Мир. Гномы начинают в Залах Торина, которые расположены под Голубыми горами. О том, в какой местности впервые появятся новички-хоббиты и начинающие эльфы, пока, к сожалению, ничего не известно.

Одной из самых важных для любителей MMORPG возможностей является PvP (схватки между живыми игроками, естественно, в игре, а не в реале). В Shadows of Angmar PvP в том виде, к которому мы привыкли, не будет точно. Связано это с тем, что разработчики не хотят видеть, например, хоббитов, шинкующих направо и налево эльфов и гномов (основная идея — хорошие ребята объединяются против Мирового Зла, не забыли?). Какое-то подобие PvP удалось создать благодаря вышеупомянутой игре за монстров — достигнув 40-го уровня, путешественники, влезающие в шкуры злодеев, получат возможность сражаться с живыми противниками на специальных PvP-аренах.

Да, кстати, о монстрах — помимо ожидаемых орков, на просторах Средиземья нам встретится и другая злодейская живность. Представители Turbine неоднократно подчеркивали, что работают именно с произведениями Джона Толкиена, а не Питера Джексона — как следствие, злодейских тварей в игре ощутимо прибавилось. Игрокам придется иметь дело с огромными пауками, летающими насекомоподобными монстрами (никербрикерами), морнерами (ужасные духи рек и озер), большими черными птицами, внешне напоминающими ворон, злобными волками, тенями (духами умерших, которые не смогли обрести покой) и многими другими опасными тварями. Все они обязательно встретятся храбрым путникам, бросившим вызов Тьме. И только от игрока зависит, путешествовать ли ему в одиночку, или создать союз с другими воинами — игра позволяет и то, и другое. Однако стоит уточнить, что у воинов, сражающихся в группе, появляются дополнительные возможности для атаки. Такие групповые навыки получили название "Умения братства" — мощные совместные комбинации, которые наносят супостатам довольно ощутимый урон.

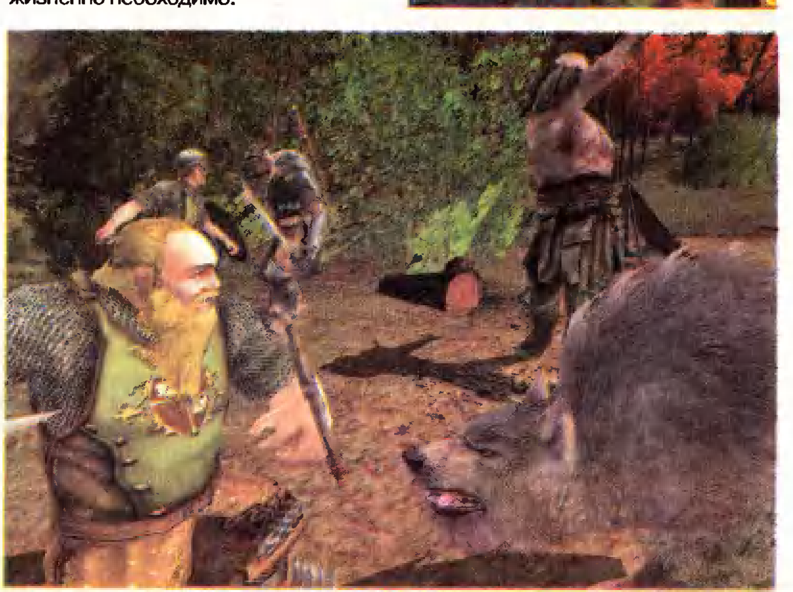
В игре появятся новые характеристики, самая интересная из которых носит название "Ужас". Те, кто смотрел кинофильм, наверняка вспомнят финальные эпизоды, в которых главные герои подходят совсем близко к Мордору. Их разум начинает заполнять Тьма, и вот уже бывшие товарищи поднимают мечи друг на друга. В игре в такие моменты счетчик "морали" персонажа начинает стремительно опускаться. И если вы вовремя не покинете опасную территорию либо не найдете пару-тройку монстров, которых можно отправить на тот свет, подняв таким образом "моралеметр", ваш персонаж, переполняющийся страхом и злом, медленно сгорбится, после чего наступит game over. Так что не забывайте, что в мире Lord of the Rings Online быть добрым жизненно необходимо.

Интересной фишкой выглядит возможность создания музыки, которой обладают персонажи с классом "менестреля". Игроки смогут покупать музыкальные инструменты (флейты, лютни, ударные) и с их помощью создавать музыку прямо в мире LOTRO. Идея просто изумительная — представляете, как будет здорово, объединившись с группой других менестрелей, организовать средневековую "рок-банду" и разъезжать с концертами по городам и весям!

Хотя это все, конечно, звучит отлично, но как будет выглядеть конечный продукт... мы, думаю, узнаем уже скоро. Только бы дату релиза опять не перенесли, а то ведь Turbine божилась выпустить онлайнового "властелина" еще в конце 2006 г. Ну да ладно, мы, геймеры, ждать умеем, лишь бы игра оказалась действительно стоящей. Пока поводов для волнения нет — ребята из Turbine умеют делать красивые и качественные проекты, скриншоты и видеоролики из грядущей игры демонстрируют симпатичную графику и неописуемо интересный, почти живой мир — судя по всему этому, игра получится первоклассной (стучу по дереву).

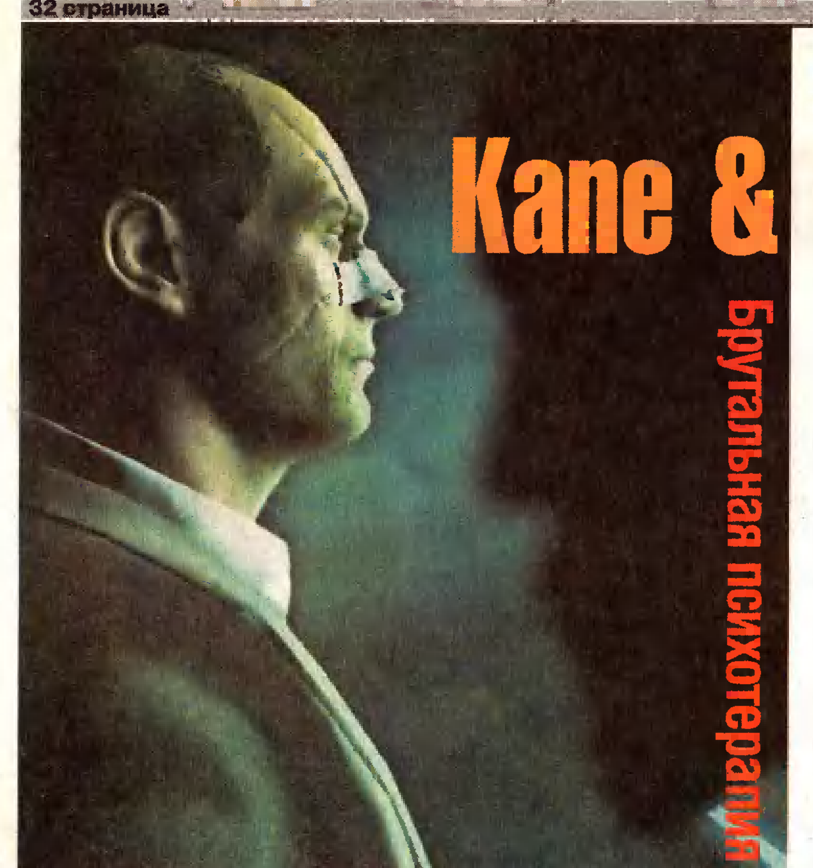
AlexS





АНОНС

Kane & Lynch: Dead Men



Брутальная психотерапия

Нет такого человека, который не слышал бы о симуляторе киллера Hitman, наиболее известном детище IO Interactive. Жестокий и оригинальный в задумке, стелс оказался к тому же интеллектуальной и очень стильной игрой. Разработчики, очевидно, решили отдохнуть от хитмановской серии, взявшись за совершенно другой проект. Занавес над игрой приоткрылся, но все равно и разработчики, и издатель многое держат в тайне.

Разработчик: *IO Interactive*
Издатель: *Eidos Interactive*
Жанр: *squad-based third-person action*
Платформы: *PC/Xbox360*
Системные требования: *не объявлены*
Дата выхода: *июнь 2007 года*

"Псих!"

© Ежик в тумане

Начнем с того, что вплоть до Лейпцигской выставки Games Convention в августе ничего толком о Kane & Lynch известно не было, разве что, по слухам, авторы оставили намек на сюжет в одной из газетных заметок в Hitman: Blood Money. Завязка новой мрачной истории от датского разработчика уже давно стала достоянием общественности, перескажем ее и мы. Для тех, кто еще не знает.

В центре внимания — два харизматичных персонажа (Линч и Кейн) с запутанными характерами и сложной судьбой. По слухам, их жестокости позавидует дедушка Ганнибал, хотя людоедами они вовсе не являются, а "Гринпис" может спать спокойно, кошек на дуло пистолета натягивать они не собираются. Гадить и издеваться — это оставьте симуляторам насилия. Жестокость станет лишь средством, все внимание на сюжет.

Линч — жуткий псих, сидящий на наркотиках, отморожен на всю голову, и это мягко сказано. Похоже, будучи под действием психотропных веществ, нарезал тонкими ломтиками собственную жену, но ничего абсолютно не помнит. Кейн еще вроде как сохранил остатки рассудка, однако с точки зрения морали тоже опустился дальше некуда. В прошлом работал наемником, потом ему работенка надоела и он исчез с деньгами таинственной организации, на которую работал. А потом — семейная драма и смертный приговор.



Собственно, это только небольшая предыстория, в которой чересчур много белых пятен. Кейн и Линч — оба истинные антигерои, ненавидящие абсолютно всех, готовые перерезать глотку друг другу, лишь бы подвернулся удобный момент. Что их объединяет? Этих ненормальных везут на казнь, и казнили ли бы, да вот "кинутая" Кейном организация, название которой "Seven" (сразу вспоминаем один триллер), возвращается за должком. Освободив их из лап правосудия, эта организация делает обоим "предложение, от которого нельзя отказаться". Работать на них, притом, в паре. О некоторых мелочах умолчим для приличия, кто желает, поищет-поспрашивает на форумах. Нам гарантируют драматический триллер с целым комплектом из флэшбэков, неожиданных сюжетных поворотов, отличных, запоминающихся диалогов и глубоко проработанных характеров.

"Никого не жалко. Никого..."

© Сергей Шнуров



После стольких спойлеров о сюжетной начинке этого весьма интригующего и амбициозного проекта датчан поговорим о геймплее. Тут тоже остались свои секреты, раскрывать которые создатели не спешат. Над Kane & Lynch прямо витает какой-то темный призрак таинственности, и даже выпуски геймплейных роликов, если они станут достоянием общественности, вряд ли раскроют все карты.

Итак, Кейну и Линчу выпадет роль этаких двух Хитманов. Типы миссий уже нам знакомы: придется "устранять", похищать и снова "устранять" тех, кого прикажут. Без всякой оплаты, между прочим. Под нашим управлением могут оказаться как сразу два главных героя, так и еще несколько наемников. Последних станем или нанимать, или их будет щедро предоставлять наш хитренький работодатель, организация "Seven". Не стоит волноваться насчет управления: как уверяют разработчики, оно интуитивно и сложностей у игрока возникнуть не должно. О беготне пальцев по всей плоскости клавиатуры и раздаче проклятий направо и налево можно забыть. Переключение между персонажами и управление лежит фактически на одной-единственной мыши. Нечто похожее уже было в другой разработке IO Interactive — Freedom Fighters.



Наемники, находящиеся в подчинении Кейна или Линча, если потребуется, будут совершать те же действия, что и командир. Вздумается Кейну открыть стрельбу, остальные также подхватают стволы и изрешетят все перед собой. Игра превратилась бы в сплошной тупой тир, если бы не ИИ. Нужно помнить, что дело мы имеем с отчаянными головорезами, и в подчинении у нас также не пай-мальчики. У наемников очень развито чувство самосохранения, если оным покажется, что вы собираетесь ими прикрываться, как живым щитом, или вы пошлете наемников в эпицентр перестрелки, вас всего-навсего далеко пошлют и ничего делать не будут. Принцип Warhammer 40K больше не действует.

В геймплее Kane & Lynch есть два крайне интересных нюанса. Во-первых, "показателя жизни" больше не будет, разработчики отказались от излишней аркадности, сделав еще один шаг в сторону реализма. Времена, когда герой выживал после пулеметной очереди в грудь или выстрела дробовика в упор, уходят, ныне достаточно получить парочку ранений — и вы бездыханный труп. Подлечиваться будем, просто прячась где-нибудь в укромном месте. Переждете немного, переведете дух, раны залижите и снова двинетесь в бой. Во-вторых, перед смертью вашего альтер-эго вместо банального затемнения экрана, перед глазами персонажа будет, как это ни фантастично звучит, пролетать вся его жизнь. Заманчиво? Очень. Реализуемо? Мечемся в сомнениях, но искренне верим в чудеса.

Акцент будет делаться на одиночную игру, однако не стоит забывать, что игра разрабатывается не только для PC, а также для секретного ящика Майкрософт, Xbox360, так что еще встретимся, скорее всего, и с режимом co-op ("двое на одном компе"). К счастью, в лапы писишников попадет мультиплеер. По слухам, и с ним пооригинальничали труженики из IO, а вот как именно, никому не известно. Тайна, окутанная мраком.

"И ни за что бы не дожили до пенсии..."

© Lumen, "Сид и Ненси"

Официальные системные требования еще не объявлены, однако разработчики обещают настоящую встряску для всех платформ, под которые разрабатывается игра, а из движка выжать все, на что тот способен. Мрачные, но очень стильные в дизайне локации к нашим услугам, не доведется жаловаться на недостаток полигонов ни у предметов окружения, ни в человеческих фигурах, а игра света и тени будет завораживать. Более кратко: графические красоты Blood Money в двукратном улучшении и большие масштабы. Мало того, вокруг воцарится всеобщая разрушаемость. Фейерверки в виде отлетающей штукатурки, гейзеры из отделочных плиток и камня являются нормой. Остается надеяться, что с законами физики IO Interactive действительно наладили отношения, и кроме стильной хмурой картинки нас ожидает хороший физический движок. В последних частях Hitman очень портили впечатление "эффект тряпичной куклы" да проваливание тел.

Вывод: С одной стороны, в высокой степени оригинальный тактический шутер от третьего лица с возможным вкраплением в игровой процесс стелса (все-таки опыт с лысым 47-ым должен как-то сказаться). С другой — депрессивный, крайне жестокий нуар с большим "разбором полетов". Несомненно, если у IO Interactive получится осуществить все задуманное (что не подлежит сомнению), брутальный Kane & Lynch: Dead Men окажется одной из интереснейших игр 2007 года. Года вообще очень многообещающего.

Берлинский Gosha

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.

Подписано в печать 7.02.2007 г. в 18.00.

Тираж 28 233 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 658.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12